game.exe

DVD ТУТ

ROLL UP, ROLL UP
FOR THE MAGICAL
MYSTERY TOUR!

#03 2005

game.exe #03'2005 (116)

До чего же это здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! (Фраг Сибирский)



C&C Computer Publishing Ltd.

CD ТУТ

game.exe

ROLL UP, ROLL UP
FOR THE MAGICAL
MYSTERY TOUR!

#03 2005

game.exe #03'2005 (116)

До чего же это здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! (Фраг Сибирский)



- «День победы-2»
- «Первая мировая»
- «Койоты»
- «Бригада Е5: Новый альянс»
- «Карибский кризис»
- Playboy: The Mansion

4 601357 000116 05003

C&C Computer Publishing Ltd.

БЕЗ ДИСКА

game.exe

ROLL UP, ROLL UP
FOR THE MAGICAL
MYSTERY TOUR!

#03 2005

game.exe #03'2005 (116)

До чего же это здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! (Фраг Сибирский)



C&C Computer Publishing Ltd.

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на *post@game-exe.ru*

СТОЛП, МАТЕМАТИК, КОРОЛЬ

Здравствуйте, душа моя Игорь Исупов! Это письмо в самом начале предназначалось Александру Вершинину. Но после долгих раздумий решил написать вам. Можно я к вам на «вы» буду обращаться? Заслужили ведь. Но письмо вообще для Скара. Но стесняюсь я его. А вы вообще молодец. Хоть и Бяка, но специалист, даже больше — профессионал. не хочется играть в эту ненужную игру, а хочется читать и чувствовать заботу вашего коллектива о себе. Прошло время хоть умных, но злых и циничных статей. Пришло время долгожданной Зрелости.

(не)Умные люди пишут вам, пытаются посостязаться с вами в красноречии, ну и дураки. Гораздо приятней читать вас и любить. Да уж. Читая ваш Журнал, хочется иметь с вами контакт

Денис Пустота
li2222@rambler.ru

Но письмо Скару. А вы столп, эшафот, а вот Скар — король. Есть еще высоколобый математик Олег Михайлович Хажинский, но для него у меня письма нет, а есть только для Скара. Много у Скара поклонников, спору нет, вот и написал вам, дабы быть услышанным. Он лучший, вы знаете. И журнал вообще Скара, а не ваш, хоть вы и Кит, а Скар — Два Кита. Михалыч тоже Кит, но он математик.

Хочу объясниться в любви. Да. Журналу. Но в лице Скара. Это он ведь оплодотворил Журнал, а никакой не Мотолог. Некто писал, что Мотолог заразил Журнал снобизмом, а вот Скар его оплодотворил и вылечил неизлечимое. Я люблю Скара. Он лучший. Вы знаете. Вообще слова — это все. Но слова искренней любви, уважения и преклонения. Так нельзя работать. Это даже не спорт, это — Война. Вы на Войне, я понял это. Тот, кто этого не понял, пусть засунет себе в рот что-нибудь съедобное и пожует. Люблю я вас. Очень. Вершинин умен, красив, и вообще к нему тянет, неудержимо. Да уж. В нем Сила. Но когда горят нервы, рвутся сухожилия, так нельзя. Да. Благодаря Скару Олег Михайлович Хажинский и Фраг Сибирский стали писать тексты, которыми ЗАЧИТЫВАЕШЬСЯ и ПЕРЕЧИТЫВАЕШЬСЯ, смеясь от удовольствия. После прочтения совсем физический, не только ментальный. Ибо понимаю — я так не смогу. А если и смогу, то буду последним негодяем. Разолью елей шире, ибо заслужили это. Люди ломаются. Уходят. Другие берут планку — и тоже уходят. Смысл? Куда?

А обо мне вы подумали?! Может, денег мало вы им, Игорь, платите?

Там, за забором, тысячи в шляпах стоят. Но когда уходит специалист, паче — профессионал, становится обидно. За Державу. До слез.

Люблю я Скара. И вас люблю, но в его лице.

«Продам Душу за 911 Turbo 2000» — право же, условия приемлемы. Искандер, можно в кредит? Ну нет у меня пока такой железки.

А кто сломался — тот слабый. Тех не люблю я. Не заслужили. Анафема.

Меня зовут ФунтЪ. Если что — я к вашим услугам. Вы доказали всем. Вы победили. Отсижу за всех. Можете позволить себе любую глупость. Ваш Срок немалый.

P.S. Последний номер должен выглядеть так: название крупным прямым шрифтом — «ОФУИТЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ». В верхнем левом углу три стилизованных под ордена портрета, в профиль. Первый — Скара, второй — Скара, третий — Игоря Исупова.

ЧЕГО БОИТСЯ ЧЕЛОВЕК

«Человек боится неизвестного», — сказал однажды Остап Ибрагимович. Игровая индустрия, будучи уже довольно развитой отраслью добычи ДЕНЖИЩ, не преминула впитать в себя этот постулат — холодящий ужас навязывать пробовали уже чуть ли не в симуляторах. «Неизвестное» в применении к КИ следует понимать в широком смысле: начиная с тайн внутреннего устройства черного ящика в каком-нибудь квесте и заканчивая простой и эффективной, как топор, загадкой: выпрыгнет кто-нибудь из-за угла, а если выпрыгнет, то кто. И хотя функциональный аппарат рядового разработчика растет и ширится, самые ленивые из них (хотя сказать «ленивые» было бы немного грубо — скажем «занятые»), которых большинство, все равно идут по проторенной дорожке, гм, недорогих фильмов ужасов.

А ведь сколько существует способов напугать игрока!.. Весьма перспективный и практически не использующийся, на мой взгляд, — метод (пусть даже на Стандартной Стройке), заставить его подняться еще, еще выше (на возводимый небоскреб или даже кран — не имеет значения). Затем, к примеру, Террористы взрывают бомбу, и игрок оказывается как на жердочке — шаг влево, шаг вправо — минута свободного полета, затем reload. Главное в такой ситуации — не переусердствовать, не озадачить игрока Террористами, палящими снизу, иначе меняется вся проблематика.

А вот в каком-нибудь dungeon crawler'е дергаем за нервы клаустрофобией. Результат налицо — пациент не может заснуть без включенной лампы и работающего телевизора. Так же поступаем и в других ситуациях.

Кстати, широко используемый в первой и второй частях Half-Life эдакий pipe-crawling, ползанье по трубе на интерес, — очень, очень похоже на правду. Но не то. Не хватает ограничения свободы игрока — дайте ему почувствовать себя котом в двухлитровой банке, и он не раз скажет вам спасибо.

В качестве отличного довода в пользу оригинальности устрашения хотелось

Александр Богатиков
perlexed@mail.ru

игры на агаро-, клаустро-, инсекто- и прочих фобиях.

Например. Жанр: индастриал-боевичок, нужно: заставить игрока вытирать холодный пот с ладоней.

Можно ставить за каждым Темным Углом Террориста, что у любой особи человека прямоходящего вызывает сначала мигрени, а затем и вывих челюсти вследствие приступа сонливости. В кино, между прочим, подобные трюки сейчас можно найти разве что в Кино С Чаком Норрисом.

А ведь можно, например, поместить игрока на некоей недетской высоте бы привести в пример Silent Hill 2, а вернее, его фирменный радиодетектор. Минута бега в непроглядном тумане с трещащим радио в кармане — и первое же размазанное bloodstain побуждает немедленно прекратить игру и полечиться стариком King Tubby или Бобом Марли. Ph-nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!

P.S. А может, разработчики уже все это перепробовали, но пользы не почувствовали?

P.P.S. Спасибо за декабрьский номер, он просто праздник.

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Заслуженный .EXE-артист, энтомолог человеческих душ, детектор лжи, байкальский отшельник:

Все, что вы, уважаемый зиц-председатель, говорите о Скаре, конечно же, чистая правда. Кристальная. Я его тоже во сне ку. Иногда даже по ночам. Но не будем, наверное, о самом личном... Скажу больше. Игоря М. Исупова вы знаете лучше всех нас. Вместе взятых. Хотя письмо писали совсем не о нем... Но Мотолога, наверное, трогать не стоит. Зря вы! Вы почитайте западные рецензии, полюбуйтесь, в каком дичайшем состоянии находится тамошняя игровая гонзо-журналистика (да, единственный опознавательный признак гонзо — это когда рецензию, сугубо функциональный текст, хочется перечитывать)! А все потому, что у них не было Мотолога. Зато у нашей спортивной журналистики не было Хантера Томпсона.

Александр, описанный вами феномен в киноиндустрии называют синдромом «резиновой акулы». Этому синдрому мы обязаны за появление многих хороших фильмов и некоторых весьма неплохих игр. Любому игроделоперу, неважно, что разрабатывающему (FPS, квест, РПГ, survival horror), должно быть немного стыдно за своих полигональных монстров. Как Спилбергу было стыдно за свою полиуретановую рыбу. Тогда разработчик начнет монстров, во-первых, откладывать на потом, а во-вторых, прятать. И — вуаля! — вот вам и невыносимый саспенс в первой половине фильма... пардон, игры, вот вам и туман, и тьма, и узкие трубы. Функциональный аппарат растет как на дрожжах.

Почему DOOM 3 — совсем нестрашная игра? Потому что Кармак своих монстров (кроме зомби) бесстыдно высовывает. Вы помните, что получилось в «Чужом», когда его создатели вытащили из груди Кейна монстра на палочке? ВСЕ ЗРИТЕЛИ УВИДЕЛИ, ЧТО МОНСТР РЕЗИНОВЫЙ!!!

И я решительно протестую против выпада в адрес недорогих фильмов ужасов. «Хеллоуин», по-вашему, дорогой фильм? Недорогие фильмы ужасов куда лучше дорогих.

В НОМЕРЕ

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕТ

СТР. 20



Игровое железо

...два фильма. Шесть игр. И все — The Punisher. Ты думаешь, это случайность, Саша?!
The Punisher — это не только прозвище, но и профессия, и — скажу больше! — состояние души. Спайдермен — это не профессия. У игр про Спайдермена есть подзаголовки. У фильмов — порядковые номера. Та же история с Икс-людьми. И только Каратель из всей интеллектуальной (мягко говоря) собственности издательства «Марвел» всегда и везде остается самим собой. Это мужчина с черепом на груди. Это фильм про мужчину с черепом на груди. Это игра про мужчину с черепом на груди. Это новая игра про мужчину с черепом на груди. Что еще необходимо знать аудитории?!
А ты видел последний фильм про Карателя, Саша?! Да, тот самый, из которого в игру перекочевали черный кожаный плащ, светлый лик Тома Джейна (ты прав, это не тот урод из комиксов и восьмибитных игр. Полигональное чело до неузнаваемости обезображено печатью интеллекта. Но, Саша, ты же не будешь отрицать, что Каратель — человек изобретательный, явно с вышесредним образованием?) и распорядок действий. Ты ведь помнишь, что одного из сыновей-близнецов Джона Траволты в этой кинокартине протащили за лимузином по горящей автостоянке? Что же произошло со вторым сыном Траволты? Я, наверное, не буду нагружать этой информацией хрупкую психику наших читателей. А ты знаешь, что Томас Джейн в «Карателе» носил под мышкой красный пожарный гидрант, Саша? Зачем, спросишь ты? Ну, видишь ли, угоняя машину злодейки, Фрэнк Кастл всякий раз оставлял гидрант на тротуаре. Чтобы за время его отсутствия на этом месте не запарковалась никакая другая машина. Умно, не правда ли? И после этого ты удивляешься, когда полигональный Кастл вставляет в чью-то глотку раструб огнемета?
У разработчиков игры про Фрэнка Кастла было тяжелое, очень тяжелое детство, Саша. Фильм про Фрэнка Кастла дышал им в затылок. А ему в затылок, в свою очередь, дышал другой фильм про Фрэнка Кастла... с Дольфом Лундгреном. Уж у этого-то человека лицо интеллектом никак не осквернено. Зато «оскорбительные для мужчин ритмичные процедуры» являются фактически его торговой маркой.
Я видел фильм с Томом Джейном четыре раза, Саша (с Лундгреном — шесть). Четыре! Я знаю, о чем говорю. Не стоит винить разработчиков в том, что игра похожа на Max Payne. Видишь ли, на Max Payne как две капли



воды похож сам фильм, по мотивам которого они эту игру строили. Комиксы здесь, в общем-то, ни при чем. А вот фильм... Во-первых, Кастла из ветерана Вьетнама сделали агентом ФБР. Во-вторых, заставили сражаться с русским киллером (точнее — с канадским рестлером Кевином Нэшем, который славен тем, что не может пересечь ринг, не подвернув себе ноги. Но какой невыразимый перформанс он закатил в этом фильме, Саша! Это же был второй Марлон Брандо! Роберт Де Ниро! Орсон Уэллс!). В-третьих, навязали фам фаталь Ребекку Ромин-Стамос. Полицейское прошлое плюс убитая семья плюс русский рестлер неминуемо равняется Max Payne. Еще до появления фам фаталь, рапида и перестрелки во мраморном холле (все прямиком из фильма!).
Хотя, конечно, если копать глубже, то разработчики самого Max Payne многое взяли у старых вариантов The Punisher. И когда кинорazработчики «Карателя» принялись черпать из Max Payne... Если Каратель изображает Макса Пейна, который изображает Карателя, то это ведь все равно Каратель. Разве не так, Саша?..

Дорогая редакция

Новости

Голоса

Заднее слово

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 03 (116), март 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 44000 экз.
Номер подписан в печать 4 февраля 2005 г.

Журнал зарегистрирован
Государственным Комитетом РФ
по печати. Свидетельство
о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#03 2005

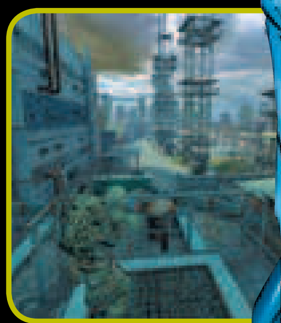


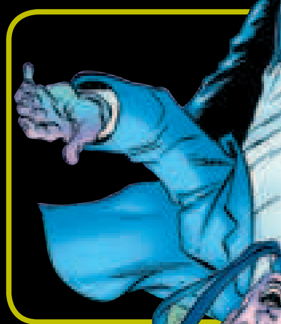
Тема

Разборы











ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 Джмлнгм*

Viewtiful Joe 2	4,70
«День победы-2» (Hearts of Iron II)	4,60
Virtua Quest	4,40

4 Джмлнгм

Playboy: The Mansion	4,00
Getaway: Black Monday, The	3,90

3 Джмлнгм

«Агенты 008: Банда Корвино»	2,95
Fall: Last Days of Gaia, The	2,90
Punisher, The	2,50
X-Plane 8	2,50

…лнгм

…жмлнгм

* Джмлнгм (или Джомолунгма, она же Эвереста, или Эврст) — единица измерения крутизны игр третьего .EXE-номера с.г. 1 (одна) Джмлнгм равна 8,848 км (см. Линейку Горбунова #2), или 884800 см (Линейка Горбунова #1).

Содержание .EXE CD

Игры
NASCAR SimRacing
rFactor
UEFA Champions
League 2004 - 2005
Aurora Watching: Gorky Zero

Shareware-игры
Cellblock Squadrons
Chromentum 1.11



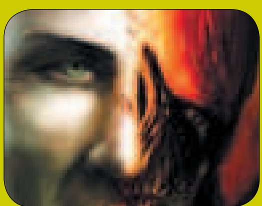
Circulate 1.01
Cubology 1.06
Darwinia
King of the Ball
MachineHell 1.11
N 1.3

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
Brennig's 1.4.2
LiteStep 3.0.2
Total Commander 6.50

Драйверы
ATi Catalyst 5.1
под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 67.66
под Windows 2K/XP Beta

Wallpapers
Act of War: Direct Action, Obscure, rFactor, Scrapland, Star Wars: Republic Commando, Sun Crusher и др.

Музыка
Shade: Wrath of Angels
(саундтрек)



Содержание .EXE DVD

.EXE-архив
Game.EXE #02'2005
(.pdf-формат)

Игры
Экшены
Prince of Persia:
Warrior Within (демо #2)
Star Wars:
Republic Commando

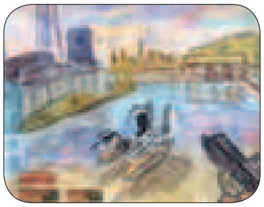


Tribes: Vengeance (демо #2)
Aurora Watching: Gorky Zero
Квесты
The Fifth Disciple
Гонки
NASCAR SimRacing
rFactor
Симуляторы
Privateer Remake
Спорт
UEFA Champions
League 2004 - 2005
Стратегии
Act of War: Direct Action
The Settlers:
Heritage of Kings (англ.)

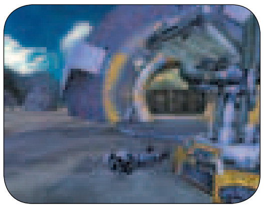
Shareware-игры
Аркады
Arydox:
Project Golden Hawk 1.1
Autofrag: SUMO
Bombstrike 1.01
Kill Deal
King of the Ball
MachineHell 1.11
Rock Station
«Морские волки: Охота за
сокровищами» 1.03



Гонки
Stars and Stripes:
Alternative Racer
Стратегии
Darwinia
Supernova: Galactic Wars
Головоломки
Add ' em Up
Chromentum 1.11
Circulate 1.01



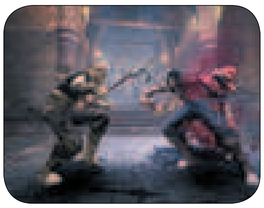
Cubology 1.06
Dyadin
Jigsaw365
Joe's Farm
Squirrel Squabble
Симуляторы
Cellblock Squadrons
Sun Crusher: The Great War



Нечто!
N 1.3

Ретро-игры
Peacemaker

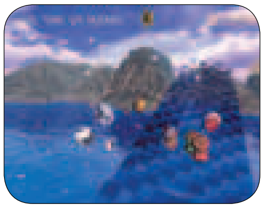
Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
McAfee AVERT
Stinger 2.4.9.2



Драйверы
ATi Catalyst 5.1
под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 67.66
под Windows 2K/XP Beta
Интернет
Ad-Aware SE
Personal 1.05 1R26
Miranda 0.4 RC2
Spam Fighter 3.2.3



Мультимедиа
DivxToDVD 0.4.2
Графика
Brennig's 1.4.2
Gimp 2.2.3
Система
EF Commander 3.97
LiteStep 3.0.2



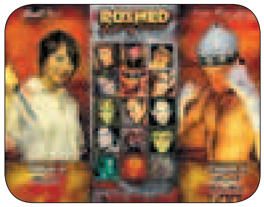
ObjectDock 1.10
Total Commander 6.50

Сюрприз
Машинима
Journey
The Everseason
Bot
Sparked Memory

Патчи
«Космические рейнджеры-2:
Доминаторы» v1.2
TOCA Race Driver 2:
The Ultimate Racing
Simulator v1.2



Wallpapers
Act of War: Direct Action
Arydox: Project Golden Hawk
Darkwatch: Curse of the West
Destroy All Humans!



Galactic Civilizations
Obscure
rFactor
Scrapland
«Сталинград»
Star Wars:
Republic Commando
Sun Crusher

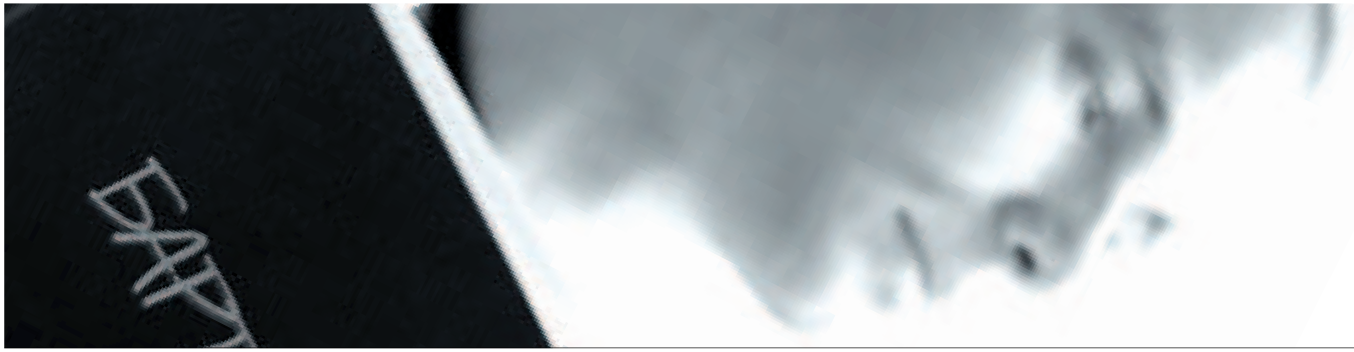
Музыка
Conker's Bad Fur Day
(саундтрек)
Shade: Wrath of Angels
(саундтрек)
The Lord of the Rings:
Middle Earth Online
(избранные треки)
Gustaf «Lizardking» Grefberg
(избранные треки)
Skaven (избранные треки)

Иное
Contest: избранные работы участников конкурса «Игры, которых нет» (см. папку в корневой директории диска и, конечно же, отчетную колонку Олега М. Хажинского!)



александр «скар» вершинин

И ДРУГИЕ ЗВЕРИ



ОБ автоpe

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Художник-символист умбрийской школы раннего Возрождения, математик, король. Его творчеству присущи неспешная величавость, объемность форм, интерес к перспективе, смягченность колорита. Главной работой, которой мастер посвятил 14 лет, был цикл фресок из 10 сюжетов на тему «История животворящего Креста».

Это не ваши мячи? (Are those your balls?)

«И ударились крепко копьями, едва земля не проломилась под ними, и свалились оба с коней на землю и скончались...» («Сказание о Мамаевом побоище», битва Челубея и Пересвета.)

Воспрявшая от блаженной зимней полудремы Electronic Arts (www.ea.com), любимый всемировой издатель по версии Game.EXE, своими повадками напоминает медведя-шатуна. Топ-менеджеры большой, как глоток, EA уже некоторое время бродили по свету в поисках девелоперской КРОВИЩИ, цепляли когтями лицензии и команды, пока не наткнулись на красивый объемистый сундук с надписью «От Пандоры, с любовью».

НИЧЬЯ?

Когда ящик был вскрыт, оттуда, к немалому изумлению общественности, выскочила Take-Two вот с такой ужасной козьей мордой...

Мы не поклонники бокса. Безжизненные тушки .EXE-кудеперов не тяготеют к спортивным рекордам даже в их виртуальной ипостаси. Но пройти мимо такого зрелища, как обменивающиеся грандиозными ломтями хреновухи интернациональные издатели, журналюга позволить себе не может. Итак, история великих завоеваний Electronic Arts (см. новостную колонку февральского номера) продолжается!

В первом раунде издательских увеселений инициатива была полностью на стороне фабрики электронных искусств: EA купила пять эксклюзивных лет национального футбола, а также погрузила клыки в нежную филейную часть французского издателя Ubisoft (www.ubi.com), оттяпав пятую часть всех акций.

Во втором раунде (нынче-с) мировое сообщество громко пожурило бульдожьи повадки Electronic Arts, обнаружив последнюю в темном углу с окровавленной мордой и куском лягушатины в зубах. К нашему восторгу издательская псина вдруг скромно улыбнулась, спрятала добычу за спину и призналась, что ничего плохого делать не собиралась, обижать маленьких терпеть ненавидит, а акции нашла на дороге. Но не отдаст: «Во-первых, мы хотим заявить, что слияние (читай: поглощение) EA с Ubi возможно только при обоюдном желании и содействии со стороны глубокоуважаемых французских коллег. Во-вторых, мы не ограничиваем себя в действиях: можем искать пути обретения контрольного пакета Ubisoft, а можем и продать свои акции...» В связи с чем подсуетившаяся Ubi, так и не подвигшая родное правительство на активную помощь в борьбе с агрессором, нашла общий язык с канадскими властями. Последние согласились оказать всемерное содействие студии Ubisoft Montreal грантами и субсидиями. Таким

образом, иностранный легион Ubi, лучшие творческие силы, в течение пяти ближайших лет получит до тысячи соратников! Солидная прибавка в весе.

В НОКАУТ

Неожиданно слащавое миролюбие Electronic Arts, скорее всего, объясняется нежданным открытием второго фронта. На исконные EA-земли — спортивные франчайзы — вдруг вторглась Take-Two (www.take2games.com), чьи представители негативно отзывались о деятельности EA еще в прошлом месяце, а сейчас уведомили прессу о собственном эксклюзивном контракте с Major League Baseball Players Association (MLBPA, http://bigleaguers.yahoo.com). Что автоматически оттесняет Electronic Arts от кормушки: сделка, стоимость которой специалисты оценивают в 80-150 млн. долларов, передает права на репрезентацию сезонов и команд Большой бейсбольной лиги чуть ли не на десять лет вперед. С, увы, характерной для них бесцеремонностью спикеры Electronic Arts поспешили назвать ход соперников «тупо просаженными деньгами». Тупо или нет, но плоды не заставили себя ждать. SEGA (www.sega.com), которая как раз уходила из спортивного бизнеса, сдала свою «физкультурную» студию Visual Concepts на руки Take-Two по очень даже распродажной цене. Take-Two немедленно объявила о создании нового лейбла 2K Games (www.2kgames.com), в составе которого обязательно будет специализированное спорткрыло. Чтобы EA было еще обиднее, Take-Two обнародовала линейку будущих релизов 2K Games, куда вошли такие небезызвестные сериалы, как Sid Meier's Civilization и The Elder Scrolls. По забавному совпадению оба грядущих релиза станут четвертыми по счету.



В отместку Electronic Arts обручилась с медиакоролевством ESPN (http://espn.go.com), теле- радио- и электронным обозревателем всего мало-мальски спортивного, что есть на свете. На ПЯТНАДЦАТЬ лет! От такого шлепка Take-Two оправится еще не скоро. Пикантность ситуации в следующем: в прошлом году располагавшая ESPN-лицензией Take-Two в подрывном маркетинговом азарте принялась продавать собственные спортивные игры (к примеру, NFL 2K5) по двадцать долларов за бутылку — против привычных пятидесяти у конкурирующей EA. Кроме того, дешевые продукты зачастую выигрывали по качеству исполнения! Эксклюзивным контрактом с ESPN Electronic Arts только что оттяпала сопернице пару-тройку очень даже полезных конечностей.

СИНЯКИ, ССАДИНЫ, ШИШКИ

Шумная возня в детской песочнице привлекла внимание многих фигур за пределами игроиндустрии. На громкие крики из своей пещеры выползло непроизносимое медиачудовище, древний ужас экономики, великий огр СМИ-вселенной, навуходоносор Руперт Мердок (Rupert Murdoch). Перед лицом диавола, которого основатель CNN Тед Тернер (Ted Turner) который год без обиняков обзывает «Адольфом Гитлером», все экономические и игровые журналисты дружно заключили, что игроиндустрия станет более конформистской, дегенеративной и обывательской, если принадлежащая господину Мердоку Fox (основной медиасоюзник Джорджа Дубльвэ Куста) подомнет под себя хотя бы одного из крупнейших издателей. А оно (см. Тоженовости в интонациях Николая Третьякова) осторожно принюхивается то ли к Activision, то ли к Electronic Arts.

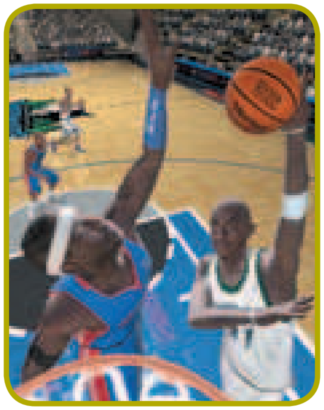
В поисках спасения от отупляющей лицензионной каторги корреспондент CNN Money (http://money.cnn.com) Крис Меррис (Chris Merris) натыкается на виновницу всего происходящего — EA. В ней он внезапно видит (смейтесь очень громко) спасителя всея игропространства. «В ушедшем 2004-м Electronic Arts запустила собственный музыкальный лейбл, а теперь всерьез подумывает о телевизионном бизнесе. Макеты оригинальных программ уже готовы, среди них реалити-шоу The Sims. Зрители будут определять дальнейшие действия героев в прямом эфире — голосуя за тот или иной из предлагаемых вариантов...»

Стало быть, утлое игровое бизнес-суденышко стоит перед классическим выбором меньшего из двух зол? Или это неинтерактивное шоу без права голосования? В любом случае мы явно становимся свидетелями, а может, и участниками следующего логического шага в развитии игропрома. В такие моменты убеленные сединами деды тычут пальцами в беснующуюся матросню и поучительно говорят присутствующим киндерам: «Смотри, внучок, кажись, опять лейворюция!» ◘



слева Electronic Arts и Take-Two затеяли весьма неспортивные разборки посреди рынка игр о пользе физической культуры.
справа Если Тед Тернер прав, игроиндустрия имеет хорошие шансы стать новым рейхом. Каким по счету?..
совсем справа Сделка EA и ESPN увела мяч, в том числе и баскетбольный, из-под носа у Take-Two.





ОБ игре

www.ufo-aftershock.com
жанр **Ксенофобская стратегия**
платформа **PC (не исключен Xbox!)**
дата релиза **1 квартал 2005 г.**
разработка **ALTAR Interactive (www.altarineractive.com)**
издание **Cenega Publishing (www.cenega.com)**



UFO: AFTERSHOCK



беседу вел **ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ**

Двадцать лет спустя

Проиграв инопланетянам финальный матч на своей территории, земляне были вынуждены подписать унизительное мирное соглашение и отправились в пожизненную орбитальную ссылку — наблюдать, как зарастает мерзкой коричневой биомассой их некогда зелено-голубой шарик. В самое ближайшее время точка в сценарии обрастет загогулиной вопросительного знака — чешский ALTAR готовит вторую порцию своего вялого эпоса под названием UFO: Aftershock. Вы просили добавки?

вверху Иржи Ридлу, рту ALTAR Int., не позавидуешь — после выхода UFO: Aftermath многие пытались лишить его нижней челюсти. Что скрывать, мы были в их числе.
справа Любопытно, сумеете ли вы без псионического сканера распознать в этой группе ALTAR-тружеников Чужого, который, уверены, сделает все, чтобы и эта игра не принесла человеческой расе счастья в жизни?

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БИТВ

Рецепт столетней давности разгадан еще в прошлом веке: земной глобус в кастрюле эпической стратегии, тактические потасовки, элементы ролевой игры, генератор почти случайных миссий, слегка приоткрытая сюжетная линия, разлапистое дерево наук, иррациональный страх человека перед пришельцами из космоса и... греть на медленном огне, постоянно помешивая, — иначе пойдет комками! Понятно, что такая игра в наши простые и ясные времена существовать может только в бюджетном гетто или самиздате, денег на подобное ни один серьезный издатель не даст. К счастью, у нас есть ALTAR Interactive и Cenega. Плод их любви под названием UFO: Aftermath получился на редкость невзрачным, однако всего за год разработчики довели игру до ума. Продолжение? Следует. К чему готовиться? С этим вопросом мы банным листом пристали к PR-начальнику ALTAR Иржи Ридлу (Jiri Rydl).

.EXE: Иржи, начнем с наветов. Многие говорили об Aftermath так: «Да, это сырая, недоделанная, не очень «атмосферная» игра, но все же это UFO, и у нас просто нет выбора — мы должны в это играть». Игра действительно производила безрадостное впечатление в первые месяцы своей жизни, однако вы выпустили четыре хирургических патча, которые существенно поправили ситуацию. Вы и сейчас продолжаете долечивать UFO: Aftermath или пациент уже выписан на волю?



Иржи Ридл: Благодаря вагонам отзывов и составам рекомендаций игроков мы, кажется, все же сбалансировали игру и исправили все ошибки! Впрочем... мы собираемся выпустить еще несколько патчей, которые пригодятся владельцам новейших видеокарт и иного неожиданного для Aftermath железа. Главный урок, который мы вынесли из этого бесконечного ремонтного марафона, состоит в следующем: игру надо тестировать со звериной тщательностью, бесконечно.

.EXE: Почти сразу после выхода игры в Сети появились ее неофициальные модификации, авторы которых пытались добавить в проект то, чего они не смогли найти в вашей версии. Позже вы выпустили инструментарий для моддеров, и народное творчество расцвело пышным цветом. Насколько этот любительский промысел повлиял на ваши планы относительно Aftershock? Какие моды понравились команде, а какие вы, возможно, считаете ересью?

Иржи Ридл: Когда в Интернете появились первые переделки, дизайн-документ UFO: Aftershock уже лежал на столе у нашего издателя. И все же самодеятельные творения убедили нас в том, что мы движемся в правильном направлении. Самый интересный мод? Наверное, это Rebalance (www.gamershell.com/download_6844.shtml), он добавляет в игру множество любопытных сущностей вроде быстрых вертолетов, новых врагов и оружия. А самый безумный — это, пожалуй, HEADgrenade (www.boks.staghosting.com/ufoa/download/mods/headgrenade_vfs.zip). Использовать головы поверженных в бою товарищей в качестве гранат... это свежо!



ДО СУТИ

.EXE: В чем же главное отличие новой игры от предыдущей инсталляции?

Иржи Ридл: Мы решили всерьез усилить стратегическую порцию UFO. Игроки жаловались на ее простоту и схематичность. Теперь им придется как следует попотеть в обнимку с геоскейпом — мы заставим пользователей добывать ресурсы и вкладывать их в исследования и производство. Разные ресурсы можно будет добывать на разных территориях, таким образом, игрокам придется расширять свои владения с оглядкой на потенциальный экономический эффект. А чтобы вы не скучали, мы повелели перекачивать добытое по специальным трубопроводам. Поэтому, создавая новую базу, вы должны подключить ее к сети трубопроводов. Если сеть будет повреждена в результате атаки инопланетян, база окажется «обесточенной», а это большая проблема. И еще одно. По мно-





слева Чтобы разбудить дремлющую страсть во взаимоотношениях между представителями двух рас, разработчики поместили их в тесные катакомбы промышленных зданий. Таким образом авторы думают повысить драматизм происходящего.
в центре Этот унылый скриншот демонстрирует вековую мечту поклонников Aftermath: территория свежевозведенной базы, открытой для строительства школ, больниц, детских садов и кружков по интересам. Старые добрые времена, вы снова с нами?
справа Герои Aftershock обретут новые умения и получат доступ к дистанционно управляемым роботам, психоническим побрякушкам и невиданному ранее оружию.

гочисленным заявкам мы вводим строительство на территории баз! Мастерские, научные лаборатории, тренировочные центры и даже школы самообороны для оставшихся в живых аборигенов!

.EXE: UFO: Aftermath, только не обижайтесь, показалась мне похожей на диетическое блюдо вроде манной каши: есть можно, но вкуса не чувствуешь. Кажется, все на месте, но... не цепляет. Интересно, планируете ли вы изменить подачу игры в Aftershock и, если да, каким крюком будете цеплять бесчувственных созданий вроде меня?
Иржи Ридл: Манная каша?.. Хочу напомнить, что Aftermath — стратегическая игра, которая, в отличие от DOOM 3, не адресуется напрямую к первобытным инстинктам игрока, а общается с ним на более высоком уровне. Наши игроки испытывают удовлетворение, видя, как воплощаются в жизнь их хитроумные планы. Мы придумали более «выпуклый» и захватывающий сюжет, но главное — нашли интересный способ рассказать его. Генератор случайных миссий отправили в отставку, а потом снова взяли на службу, существенно снизив уровень полномочий. Дизайнеры уровней возьмут на себя создание и поддержку атмосферы «на уровне» — в буквальном и переносном смысле. Кроме того, мы вводим новых персонажей, новые расы, с которыми вы сможете объединиться или, наоборот, воевать, а также предлагаем совершенно новый способ ползти по дереву наук: вам придется выбирать одну из ветвей и продвигаться по ней дальше, не имея возможности вернуться назад, чтобы «изучить все». Все вместе должно создать тот самый эмоциональный фон, которого вам, вероятно, не хватало в Aftermath.

.EXE: Минутку, вы сказали «новые расы»? Что еще за новые расы?
Иржи Ридл: Я так сказал? Невероятно... Может быть, я имел в виду других людей? Гм...

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

.EXE: Какие приемы вы намерены использовать, чтобы сделать тактические бои более выразительными и, не побоюсь этого слова, драматичными? Ведь вы же знаете, что у первой игры с этим проблемы...
Иржи Ридл: Все просто. В UFO: Aftershock вам придется вести боевые действия на территории старых заводов, заброшенных зданий и давно закрытых нефтяных вышек, в силу чего вам не избежать куда более интенсивных, компактных сражений. Новый движок умеет распространять звуковые волны, поэтому ваши солдаты будут слышать своих врагов. И наоборот. В отличие от Aftermath, камера получит полную свободу передвижения и сможет показывать самые яркие моменты крупным планом в, понятно, полном 3D.

.EXE: По слухам, вы серьезно модифицировали систему ходов SAS (чтобы это ни значило) и ролевую систему. Это правда?
Иржи Ридл: Система «одновременных ходов» в новой игре не то чтобы полностью переработана, она просто расширена и теперь позволяет отдавать такие команды, как «иди туда и стреляй» или «подожди, прицелься и стреляй только с определенной вероятностью попадания». Это очень удобно. А вот со старой ролевой системой мы обошлись не так вежливо — появились новые умения и типы тренировок. Также мы существенно расширили боевой арсенал, добавив новые имплантаты и псионическое оборудование. Не стоит забывать и о вновь появившейся дипломатической системе, используя которую вы сможете худо-бедно взаимодействовать с другими расами, задействуя их бойцов в собственных целях.

.EXE: Почему вы решили отказаться от воздушных боев? Неужели эта идея не сработала?
Иржи Ридл: Нет, просто в Aftershock не с кем воевать в воздухе. Земля уже покрыта биомассой, захватчики — полноправные ее хозяева. А вот нам, остаткам человечества, как раз приходится ютиться на орбитальной станции Лапута.

.EXE: В Aftermath исследовательская деятельность играла второстепенную, прикладную роль. «Нашел на поле боя — исследовал — произвел». В новой игре вы планируете уделить больше внимания сюжету. Значит ли это, что открытия наших ученых станут движущей силой игроистории, как это было, скажем, в UFO: Enemy Unknown?
Иржи Ридл: Научные исследования — одна из самых важных частей игры. Ученые открывают секреты Чужих и, что еще важнее, указывают способы одоления инопланетной напасти. Без науки вы не сможете строить новые здания



и производить оборудование, необходимое для победы. Впрочем, кажется, я понимаю суть вашего вопроса... Да, открытия яйцеголовых — способ понять, что же происходит в этом мире. Да, по сути, это единственный иллюминатор, открывающий ужасный вид на постапокалиптическую реальность за бортом.

совершенно обратные, это Bungie и ее Halo 2: черный ящик, никакой обратной связи.
Иржи Ридл: Сложно сказать однозначно... Когда сообщество игроков дружное и компактное, как в нашем случае, вы можете с легкостью общаться и обмениваться идеями с его членами. У Halo же миллионная аудитория,



общение с ней почти невозможно, пожелания каждого не выслушаешь. С другой стороны, уверен, что парни из Bungie дневали и ночевали на форумах игры, а потому имеют достаточное представление о народных настроениях.

.EXE: Дурацкий вопрос, но мы не можем не задать его. Согласно сюжету, после событий предыдущей игры прошло двадцать лет. Сможем ли мы использовать те научные наработки, которые были сделаны в Aftermath, или нам снова придется начинать с «Калашникова» и «Узи»?
Иржи Ридл: Нет, нет и нет. События Aftershock происходят пятьдесят лет спустя после подписания унизительного соглашения с Чужими и бегства с Земли. У вас есть базовое оборудование, довольно мощное оружие, но, чтобы на равных сражаться с тем, что встретится на некогда родной планете, придется напрячь ученых и инженеров.

ПО ЭТУ СТОРОНУ ЗАНАВЕСА

.EXE: На ваш взгляд, как правильнее делать игры — в постоянном контакте с потенциальным игроками или в обстановке тотальной секретности? Скажем, вы активно работаете с аудиторией, внимательно прислушиваетесь ко всем мнениям, поддерживаете моддеров и, таким образом, пускаете игроков на свою кухню. Есть примеры

.EXE: В одном из вариантов развития ближайшего будущего игровую индустрию ожидает консолидация. Издателей станет меньше, бюджеты игр существенно возрастут, у молодых команд, которые не смогут попасть в обойму EA или Ubi, не будет совершенно никаких шансов сделать нечто AAA-класса и прорваться на вершины хит-парадов. Что вы думаете об этом? По какую сторону железного занавеса (а он, сдается нам, неминуемо опустится) планируете остаться?
Иржи Ридл: Ситуация непростая, но не безвыходная! У молодых команд будет множество возможностей пробиться наверх даже в случае реализации самого мрачного сценария. К примеру, можно распространять игры в Сети (см. происходящее с Half-Life 2). Еще вари-

ант: начать с создания простых игр для мобильных телефонов, которые сейчас мало чем отличаются от старомодных 16-битных игрушек «золотого века». Или сконцентрировать свои усилия на проектах для консолей, чья архитектура не подвержена ежегодным изменениям. Кроме того, не забывайте, что любой игрок может поддержать независимых разработчиков, даже самых маленьких, покупая их игры вместо игр EA. Нет?

.EXE: Нет. Вашими бы устами, Иржи... Хорошо, немного о планах. Решен ли вопрос с версией Aftershock для Xbox? Планируете ли вы и дальше работать RTS-игры или есть мысли попробовать свои силы в других жанрах? Насколько серьезны ваши планы в отношении линейки UFO — можем ли мы надеяться, что брэнд находится в надежных руках и не будет брошен на полпути?

Иржи Ридл: Мы ничего не бросаем на полпути и собираемся и впредь нести знамя (или крест?) UFO! Да, продолжение сериала не исключается. Кроме того, в наших планах фэнтезийная РПГ Vision (www.rpg-vision.com), мечта всей жизни, до которой наконец-то дошли руки. Ну а UFO: Aftershock для Xbox все еще обсуждается...

.EXE: Не распыляйтесь на Xbox-детей, Иржи. Вы нужны нам на ПК-фронте! Всех благ!

ОБ игре

www.atari.com/dragonshard
жанр **Стратегия в реальном времени с элементами РПГ**
платформа **PC**
дата релиза **Июнь 2005 г.**
разработка **Liquid (www.liquid-entertainment.com)**
издание **Atari (www.atari.com)**



DRAGONSHARD



беседу вел **Николай Третьяков**

Убить дра-дра

Вагон и маленькая тележка разработчиков пытались алхимически скрестить стратегии в реальном времени с известными ролевыми системами, но в ретортах вырастало нечто похожее на разной степени удачности попытки воссоздания Хелен Рипли. В фильме в конечном итоге все же получилась смертоносная, кислотокровная г-жа Уивер. Может быть, Liquid, не раз строившая RTS, не похожие на другие (Battle Realms и War of the Ring), первой вырастит крепенького гомункулуса?

вверху Майк Грэйфорд — вылитый Cernd, друид из Baldur's Gate 2. Только отчего-то без татуировок на лице.
справа Свалка в морийском духе. Только тролля не хватает.

ED? ED? ANYBODY?

С расспросами и надеждами мы обратились к Эду дель Кастильо (Ed del Castillo), главному человеку Liquid вообще и по Dragonshard в частности, однако на связь вышел Майк Грэйфорд (Mike Grayford), боевой соратник, вице-президент и ведущий мистик (самоназв.) конторы — в AD&D-приключении, разыгрываемом сотрудниками Liquid в свободное от работы над игрой время, он в тот вечер первым склеил ласты.

.EXE: Майк, как же вас угораздило?

Майк Грэйфорд: Да я... да мы... Короче, я отыгрывал низкоуровневого друида (люблю этот класс за тесную спиритуальную связь с природой и зверьем!) с некоторыми лингвистическими навыками, которых, увы, не хватило для правильного истолкования намерений встреченного партией огра, и мы зашли прямо в его логово, где нас встретили члены семьи нашего «друга», настроенные куда менее дружелюбно... Но все-таки большинство из нас выжило, и company разжилась золотом и парой мечей. В общем, завтра мое расплющенное тело должно попасть в храм, и я воскресну.

.EXE: Майк, AD&D для вас — онли-энд-форэва? Или вы что-то ставите над?

Майк Грэйфорд: Из всех систем, по которым я играл, лично мне AD&D нравится больше всего. Хотя! До выхода в свет третьей редакции правил мне, если честно, были по вкусу некоторые нюансы GURPS.

.EXE: А Dragonshard будет основан на третьей редакции?

Майк Грэйфорд: Абсолютно так. Что более важно, игра разворачивается в новом D&D-мире под названием Эберрон (Eberron). Очень интересный прошлогодний сеттинг: мир состоит из тел трех мифических драконов, причем тело небесного, Сибериса (Siberys), распалось на обломки, те самые dragon shards, которые составляют кольцо планеты и периодически падают на ее поверхность. Драконьи обломки — основной магический ресурс в игре, их может подбирать любой персонаж. А весь сюжетный трехсторонний сыр-бор разгорается из-за редкостно крупного фрагмента — Сердца Сибериса, свалившегося на континент Xen'drik, родину погибшего государства гигантов, оставивших после себя немаленькие подземелья, в которые игрок будет запускать героев. Подземелья на Эберроне, кстати, огромные, потому что в земле порылись древние цивилизации, да и в те-



.EXE: А Эд почему выжил?

Майк Грэйфорд: Эд — экстрамясистый воин-дварф. Constitution, равная 19, это почти жульничество!

.EXE: Ролевые забавы популярны среди большинства работников Liquid, да?

Майк Грэйфорд: Конечно! У многих за плечами десять и даже двадцать годков костоброшества и кастрюльничества, хотя последние несколько лет некоторые оппортунисты уклоняются от корпоративного приключенства — им, видите ли, компьютерные РПГ милы. Но все мы одинаково рады, что делаем игру на D&D-основе.

ле подземного дракона Кхибера (Khyber) много полостей...

.EXE: Майк, не нужно вдаваться в проктологию! У нас в России тоже есть анекдот про рыцаря, дракона и полости... расскажите лучше о специфике межрасовых конфликтов в игре.
Майк Грэйфорд: Сторон в игре три, все — широкие коалиции. Пламенный орден (Order of the Flame) объединяет прежде всего людей и дварфов, к которым примыкают остальные добрые внутри поверхностные расы. Главные плохиши — Умбраген (Umbragen), темные эльфы, которые еще хуже drow из Forgotten Realms (спутались с Negative Plane). А еще есть Ящерки (Lizardfolk) — защищающая свои племенные земли конфедерация разумных рептилий и амфибий.

.EXE: А какие эберронские спецмонстры почтят своим присутствием Dragonshard?
Майк Грэйфорд: Практически стандартный AD&D-набор: гиганты, желатиновые кубики, эттины, бехолдеры, медузы, големы, umber hulks... Из новеньких можно назвать разве что медведок (bugbears) и расу warforged (нечто вроде киборгов, где «механическая» часть — голем). Зато у некоторых зверюг интересное поведение в бою: каждый глаз бехолдера обладает автономным наведением, двухголовый эттин может атаковать две цели сразу, а желатиновый кубик с хлюпаньем втягивает солдат внутрь себя и очень зрелищно и медленно абсорбирует.

.EXE: Ясненько. Про драконов-то хоть не забыли?
Майк Грэйфорд: Ну, вообще-то на Эберроне их не так много по разным историческим причинам, но мы что-нибудь придумаем специально для вас (экскурсию на населенный драконами континент Argonnessen? — *EXE*).

AC/DC

.EXE: Майк, насколько вы урезали все ролевое, чтобы втиснуть его в прокрустову RTS-рамку? Что случилось, например, с классами?
Майк Грэйфорд: Баланс между RPG и RTS действительно было тяжело найти, тем более что Atari и Wizards Of The Coast усиленно подталкивали нас в сторону стратегии — у них уже полным-полно ролевых игр и на ПК, и на приставках. Однако у ребят хватило ума не заставлять нас делать RTS с малой толикой RPG. Dragonshard — это честный синтез жанров. Все основные классы на месте — rogue, wizard, fighter, ranger, cleric, плюс специфический для сеттинга artificer; но ради управляемости от некоторых их спецспособностей пришлось отказаться.

.EXE: Ууу... А заклинания? Индивидуального заучивания, естественно, нет?
Майк Грэйфорд: Естественно. Зато (радуйтесь!) заклинаний не одно и не два. Благодаря новаторскому управлению вы легко и, главное, эффективно сможете управлять огромным стадом магов.





слева Рыцари лихо несутся во весь опор по болоту — наверное, широкие копыта лошадей не дают им утонуть вместе с наездниками.
в центре В наше время доброй RTS-традицией стали крупные dudes, подбрасывающие мелких высоко в воздух.
справа Бехолдера, увы, на свою сторону не привлечешь. А жаль — какая стать, какой размах!

.EXE: Так. Что вы сделали с опытом? Понаделали XP caps?
Майк Грэйфорд: Как и положено, персонажи получают опыт, убивая монстров, разряжая ловушки, вскрывая сундуки и выполняя квесты. Мы не хотели, чтобы игрок был вынужден развивать каждого персонажа отдельно, поэтому XP накапливаются не у персонажей, а у игрока, и он может повышать уровень целых классов, а не отдельных персонажей. Лимиты XP? Теоретически, их нет, хотя, ради благоразумия, у классов будут уровневые ограничения.

.EXE: В игре три типа персонажей — soldiers, captains и champions. Кто такие, с чем их едят?
Майк Грэйфорд: Captains напоминают обычных AD&D-приключенцев; не простые крестьяне, но в то же время и не отъявленные герои. Они могут принадлежать к любому классу, у них есть навыки, которые совершенствуются по мере набора опыта. Soldiers — кондовые деревенские жители с небольшой подготовкой, ринутся в бой следом за captains; каждый может командовать группой подчиненных того же класса, что и он сам. Например, paladin captain способен заправлять бандой рыцарей-soldiers. Чем опытнее становится captain, тем большим количеством воинов он может командовать. Champions — персонажи, уже достигшие высокого уровня и почти героического статуса. Вам не придется беспокоиться об их «прокачке», так как они будут на голову выше остальной армии.

.EXE: Будет ли игрок раздавать звездочки и бросать кости при повышении уровня персонажей?
Майк Грэйфорд: Продвижение soldiers в уровне происходит в основном за счет повышения уровня captains. Когда уровень военачальника повышается, уровень солдат растет автоматически. Игрок не будет контролировать повышение уровня — он сможет выбрать, какие апгрейды нужно сделать по ходу кампании.

.EXE: А снаряжение?
Майк Грэйфорд: Мы и это упростили. Слишком трудоемкое занятие — навешивать сбрую на каждого солдата. Смена снаряжения тоже осуществляется в массовом порядке и в порядке апгрейда класса персонажей. Свитки, зелья,

магические предметы будут скапливаться лично у игрока (как опыт) и применяться на любом персонаже в любой точке карты.

RTS-МУНДАННОСТЬ

.EXE: Поверхность и кхиберовы внутренности: как они связаны друг с другом?
Майк Грэйфорд: Честно говоря, подземелья — это в большей степени RPG, а на поверхности бушует RTS. RTS versus RPG, так сказать! Наверху происходит основная часть военных действий, а внизу — приключения с квестами, ловушками, сокровищами и волшебным барахлом. Но воюющие стороны будут сталкиваться и под землей, а специальные способности персонажей будут работать на поверхности. Мы просто стремимся к тому, чтобы геймплей был знакомым игроку, понимаете?

.EXE: Не-а, отказываемся. Это не синтез жанров, это вода и масло. А что такое living village?
Майк Грэйфорд: Это многовариантность строительства. Сначала мы хотели, чтобы комбинации зданий делали доступными определенные классы персонажей. Попробовали, но было трудно разобраться, как построить каждый класс. Поэтому превратили систему расположения зданий в средство обеспечения солдат бонусами. Постройте две кузницы рядом — и любой персонаж, созданный в них (или в смежных зданиях), получит улучшенную броню. Можно возвести до четырех одинаковых домишек рядом, чтобы получить максимальный эффект.

.EXE: Но живет ли кто-нибудь в «живых деревнях»?
Майк Грэйфорд: Сначала мы так и хотели — чтобы крестьяне слонялись между домами, но потом сочли, что они путаются под ногами... В общем, мы их упростили, и теперь они лишь платят налоги (деньги в игре — вторичный ресурс) и составляют рекрутский pool, перерождаясь в солдат для ваших captains.



.EXE: Не слишком ли нервотреплющим занятием будет RPG-баловство в черных подземельях? Не разорят ли тем временем деревню?
Майк Грэйфорд: Для предотвращения подобных коллизий подведомственное вам поселение будет с самого начала оборудовано сторожевыми башнями и крепкими стенами. Ройтесь спокойненько!

.EXE: Майк, у нас складывается какое-то двойственное впечатление о Dragonshard... Что еще у вашего творения за душой?
Майк Грэйфорд *(бодро)***:** Листья падают на воду, вызывая легкую рябь, накидки героев корректно развеваются на ветру. Если честно, мне самому больше нравятся побочные квесты и болтливое, RPG-образное взаимодействие с NPC. Ролевое прошлое сказывается... ◘

курьезы природы

ЛУКА МУДИЩЕВ НА ВОЙНЕ

Некоторые люди обладают редкой способностью выставлять себя дураками без посторонней помощи. *Фил Делука (Phil DeLuca)*, исполнительный продюсер America's Army Game Project, принадлежащей вместе с ременными пряжками Министерству обороны США и выпустившей из-под крыла этого заведения в 2002 г. бесплатный онлайновый шутер America's Army (www.americasarmy.com), разразился на официальном форуме игры страшными угрозами в адрес безответственных гражданских пользователей, редактирующих своих игровых персонажей (вешая им всевозможные награды и нашивки), и провозгласил *Operation Punk Buster («Подонкобой»)*.
Сообщение м-ра Делуки достойно развернутого цитирования: «Некоторые из вас [Плохие Парни] забыли, что эта игра, включая аккаунты игроков, является собственностью армии США... В 1940-х годах Япония выучила очень важный урок: «Не буди спящего гиганта». Может быть, мы и не ответим быстро, но мы пойдем на вас неодолимой силой, как тогда. У армии есть друзья, постоянно борющиеся с компьютерной преступностью, — Департамент юстиции и ФБР. Мы знаем, кто вы, и мы вас выследим. Армия в гневе, и мы идем за вами!»
Неполиткорректное (в своей «японской» части) сообщение давно убрали, но слово не воробей, поэтому позвольте попрыгать на косточках и почирикать. Не планирует ли Фил шарахнуть по Плохим Парням атомной бомбой?
А также: жизнь подражает искусству, коллеги. Вот выдержка из серии Monty Python's Flying Circus про высадку трансвеститов в Нормандии: «Мы не будем мириться с этим! Суровое военное время! Дюнкерк! Налет на Берлин! Юные хиппи слоняются по улицам, насилуют, грабят, убивают!!! — с уважением, бригадир, сэр Чарльз Артур Стоун (миссис)».
Кстати, сопливые «хакеры» тоже могут пожаловаться кому-нибудь. Например, CDC (CULT OF THE DEAD COW, www.cultdeadcow.com), борцам за свободу и создателям Back Orifice, периодически (на манер дедушки ПэЖэ) пробуждающимся к активности и имеющим скверную привычку вмешиваться в не касающиеся их дела. Если проснутся ЭТИ спящие гиганты, даже армии США вместе с Департаментом юстиции и ФБР придется несладко. А что случится с сайтом и игровыми серверами America's Army... и подумать страшно.

гастрономия

КРАКЕНЫ ПРОБУЖДАЮТСЯ

Время — за полночь, вы, как обычно, сидите перед монитором; вдруг жидкость в стоящем на столе сосуде начинает колыхаться; слышны очень тяжелые шаги... Волнуйтесь, паникуйте — это Руперт, гигантский плюшевый (но очень злой) коала, который пришел поселиться в (то есть сесть на) наш с вами и разработчиков КИ-теремок. *Мистер Мердок (Rupert Murdoch)* — владелец заводов-пароходов, но в особенности охоч до газет и прочих т.н. СМИ, сгоняя их в свою News Corporation (www.newscorp.com). Британский национальный позор The Sun и пока еще респектабельная The Times, телесети Fox (the network that brought you The Simpsons) и Sky, издательство Harper & Collins — и это лишь кое-что о Руперте. В середине января с.г. из утробы корпоративного Барабека News Corp. исторглась серия звуков. Он голоден, но пока не решил, кого в КИ-индустрии слопать первым: EA-быка или Activision, кривого мясника. Бычок Муби весит почти восемнадцать мегабаксов, мясник — только три. Робин-Бобин в тяжких раздумьях, чешет репу — мясник недостаточно питателен, бык слишком тучен и в три дня не сварится. Если Мердок купит EA, это будет очень красиво: все скажут «Dog eat dog» или «There's always a bigger fish» и с умным видом покачают головами. Из чего следует, что этого не случится — слишком уж красиво и поучительно; а так не бывает — вот, например, дедушка Сид (Мейер) со своей Civilization не выкупил сам себя, а был приобретен Take-Two. Поэтому скорее мясник (или некто еще более субтильный) будет откормлен перед съедением. Bon appetit, Rupert!

загадки природы

СТАДНОСТЬ

Если у человечества и есть пастыри, это еще не значит, что нужно уподобляться некоторым стадным животным и вытаптывать пастбища. Фильм X-Men срывает банк — и все бросаются покупать права на комиксы; фильмы и игры идут плотными косяками. «Ночной позор» оказывается баблорубным — и все сразу бегут бить челом ошалевшим от такой прухи создателям слов'янськой феньтези. Half-Life 2... эээ... rocks — значит, даешь больше FPS с научно-фантастическим сюжетом в единицу времени? Именно время играет ключевую роль в шутере от первого лица *TimeShift*, вырубаемом для PC и Xbox суперавторами сверхигры Will Rock (2003 г.; Saber Entertainment, www.saber3d.com) для Atari (эльф. «папашки», www.atari.com). Герой получает в распоряжение высокотехнологичный костюм (гм!), способный замедлять, останавливать или даже обращать вспять бег времени для всех, кроме своего носителя (последнее условие коренным образом отличает TimeShift-хроновавта от некоего восточного юноши). Врагов можно скучно убивать «на паузе», можно устроить slo-mo с уклонением от пуль в духе некоторых классических кинолент, а будучи забиваемым превосходящими силами, можно отмотать назад — и AI все забудет. Обещаемые Saber упражнения ума, сиречь четырехмерные «пазлы», пусть неуловимо, но все же напоминают технозабавы с gravity gun. Присутствие в проекте профессионального сценариста из Голливуда тоже смутно о чем-то... Континуум действия? — Параллельный мир (нет-нет, не будущее!), пистолеты и снайперские винтовки непривычного вида (в форме змеи?). В общем, творчество, но в колее. Freeman's Wake, так сказать.
Ниже уровнем, в восточноевропейских полуподвалах, тоже шевелятся. Вот, пожалуйста: .EXE-дружественная Game Factory (www.gamefactoryinteractive.com) объявила о начале работы над *Rat Hunter*, тоже, естественно, SF-FPS-игрой. О внешнем виде «Охотника на крыс» сказано честно и заранее: постараемся, шоб не был провальным. Сюжет — мозаика с переставленными фрагментами: далекое будущее, журналист-фрилансер отправляется на далекую планету (очень похожую на Землю, так как ее звезда принадлежит к спектральному классу G; эрудиция — это замечательно), где в карьерах (не в шахтах!) частенько, при невыясненных обстоятельствах, пропадают рабочие-колонисты. Рядом с чумазыми копальщиками в интересах сюжета размещена секретная лаборатория, мастерящая наркотик ROOM (гм!).

Игрок будет решать загадки (применяя техсредства вроде кранов), раскатывать на мотоциклах и (не поверите!) багги. Также игрофабричные люди намекают на продвинутый по части науки физики движок и by-the-book gameplay (хотя штатного фантаста или хотя бы голливудского сценариста в свои ряды не залучили). В общем, в недобрый путь по монорельсу, милыя.

знаменитые лицензии

МУЛЬТ ЛИЧНОСТИ

Приобретение прав на т.н. интеллектуальную собственность (intellectual property), сходное с подвинутостью на time-share в нашей необъятной много лет назад, принимает в игровой индустрии все более причудливые формы. Все со всеми встречаются, ведут переговоры, ударяют по рукам и очень собой довольны, но только... Впрочем, судите сами: вот мультфильм *Shrek 3*. Он выйдет (если выйдет) в лучшем случае летом 2007-го, через два с половиной года. За это время либо ишак сдохнет, либо кот подавится комком отрыгиваемой шерсти; подробности сюжета неизвестны, но Activision (www.activision.com) заранее приобрела у DreamWorks права на. Потому что Shrek — это «игровая собственность (game property), популярная среди детей». Когда, интересно, следует ожидать появления опционов в соглашениях о лицензировании, разработке или издании? С *Family Guy* (русск. «Гриффины») чуть проще. Игра будет создана на основе уже существующей интеллектуальной собственности. Шустрая в последнее время Take-Two (www.take2games.com) в лице своего нового подразделения 2K Games, уже застолбившего Civilization IV и Oblivion, не обошла вниманием и похабный, но довольно смешной сериал, соперничающий по DVD-продажам с самим South Park. Первая игра по мотивам Family Guy — кроссплатформенный экшен от третьего лица — выйдет в следующем году. Присутствие Питера, Стьюи и собачки Брайан гарантируется. О наличии в будущей игре bestiality (за которую сериал поругивают) пока ни слуху ни духу.

раздача слонов

«ОСКАРЫ» ДЛЯ НЬЮЭЛЛА

Нынешняя церемония раздачи *BAFTA (British Academy of Film and Television Arts, www.bafta.org) Game Awards* — вторая по счету. С трепетом ждем 1 марта, ибо — красные ковродорожки, шампанское и маститый BBC-телеведущий Джонатан Росс в роли конферансье. Все остальное, кажется, предсказуемо. Как вы думаете, какая игра соперничает в номинации Action/adventure с Halo 2 и Ratchet and Clank 3, в номинации Online & Multiplayer — с ними же и с Far Cry, в Animation — с GTA: San Andreas и Halo 2, в Art Direction и в Technical Direction — с DOOM 3, а в категории «Лучшая игра для ПК» — с DOOM 3, Far Cry и Rome: Total War (итого 6 номинаций из 12 возможных)? Распространится ли на нашу индустрию правило «Оскара», согласно которому творение, набравшее много номинаций, либо получает все награды, либо не получает почти ничего? Странно только, что Half-Life 2 не является номинантом в категории Originality! Эти забавные британцы так проявляют знаменитую эксцентричность? В любом случае Half-Life 2 просто обязан стать «Бен Гуром» среди КИ! ◘

компилировал & интонировал
Николай Третьяков.



маша ариманова



Об авторе

МАША АРИМАНОВА
Запойная читательница киносайтов Aint it Cool News (www.aintitcoolnews.com) и Dark Horizons (www.darkhorizons.com), особа, пристально следящая за любыми (абсолютно любыми) кинособытиями. Интересуется фильмами Brick, El Matador, Mirrormask и Visits: A Hungry Ghost #69. «Квесты, впрочем, это тоже ничего» (цитата).

Памятник неизвестному разработчику

На фестивале Санденс бурлит молодое независимое кино. Кто-то рассматривает происходящее как лишнюю рекламную акцию, кто-то — как повод неспешно выбрать между двумя-тремя крупными компаниями, кто-то — как последний отчаянный шанс...

НА ДНЕ

У молодой независимой адвенчуры такого фестиваля нет. Саммит в Австралии не считается — по какой-то странной причине на него находят деньги и силы ехать лишь австралийские разработчики. А меж тем 2005 (и даже 2006) год буквально ломится от маленьких, очаровательных, разработанных бесплатно, в свободное от работы и учебы время, квестов. Большинство — рисованные. Одни даже не стараются себя продать, другие делают вид, что не пытаются, третьи заключают странные маленькие сделки со странными маленькими публикаторами, которые в каком-то смысле выглядят еще более подземными и независимыми, чем сами разработчики.

Так течет жизнь параллельной квестовой индустрии. На поверхности — MYST V, Dreamfall, Runaway 2. Внизу — десятки других интересных имен. Вот некоторые из них.

БЕССРЕБРЕНИКИ

Ребята из Кембриджа (Массачусетс), называющие себя Chapter 11 Studios (www.chapter11studios.com), разрабатывают игру Rise of the Hidden Sun: A Rattlesnake Jake Dawson Adventure. Как вы, наверное, можете догадаться, это адвенчура и ее главный герой — Джейк Доусон по прозвищу «Гремучая змея».

Золотая лихорадка, древние индейские поселения, карта, на которой указаны клады... Сотня красивеньких рисованных локаций. Игра в разработке аж с 2002 года, и руководитель команды Джош Робертс (Josh Roberts), бывший квестовый журналист, как это чаще всего бывает в подобных случаях, является практически всей командой. Chapter 11 принимает контрибуции от художников (помогает даже человек, когда-то знавший парикмахера брата живописца, работавшего над Broken Sword) и музыкантов со всех уголков света. Проект некоммерческий. Конструируется он с использованием хорошо знакомого нам произведения Криса Джонса (Chris Jones) Adventure Game Studio (www.adventuregamestudio.co.uk). Как я уже писала, Ди-

Перспективы некоммерческой и полукоммерческой адвенчуры на ближайшие два года

кий Запад — благодатная почва для произрастания квестов. Шестизарядным револьвером и комбинацией из двух предметов можно добиться большего, чем просто шестизарядным револьвером.
Дата выхода — 2005 год.
Следующий потенциальный шедевр, который должен принести своим создателям если не деньги, то хотя бы славу и неувядающую любовь сотен тысяч фэнов, — неофициальный сиквел Space Quest. В отличие от миллиона других неофициальных сиквелов Space Quest (см. скорбный список в конце текста), Space Quest: Vohaul Strikes Back (www.vohaul-strikesback.com) еще жив и весьма активно шевелится. Игра только что прошла через очередную радикальную смену команды.
Всеми любимый архизлодей Вогаул воскрешен в виде разумного робота. Роджер Вилко без ведома «Сьерры» подает свои смешные реплики. Пастельных тонов графика ласкает мой глаз. Обычно к неофициальным сиквелам я отношусь в меру настороженно (ну что вам мешает сделать СВОЮ игру, ребята? с такими же, если не лучшими, персонажами?), но этот очень уж красивенький.
Интересно, что спрайты персонажей и вся анимация в Vohaul Strikes Back, скорости ради, делаются на Macromedia Flash. Душа проекта — американец Патрик Джонсон (Patrick Johnson), буквально зубами вытягивающий Роджера Вилко из небытия. Помогают ему датчанин, австралиец и эстонец. Проект, разумеется, некоммерческий. Выходит «между 2005 и 2057 гг.».

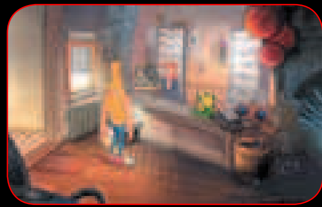
НЕ ПРОЧЬ ЗАРАБОТАТЬ

Himalaya Studios (www.himalayastudios.com) — компания из Аризоны, основанная видными деятелями реанимирования классических адвенчур из Tierra Entertainment (помните этих реставраторов?). Набравшись опыта в некоммерческих ремейках чужих адвенчур, австралиец Крис Уоррен (Chris Warren) и американка Бритни Бримхолл (Britney Brimhall) начали строить адвенчуру собственную, как бы (если вдруг удастся найти издателя) коммерческую.
Называется Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine, совмещает плоские задники с трехмерными модельками персонажей (пока что катастрофически не совпадают четкость и разрешение. Бэкграунды, впрочем, неплохие). Al Emmo — еще один вестерн (благодатная почва, да? Скоро независимый квест без кактусов, пустынь и деревянных салунов будет вызывать недоуменно поднятые брови). Эл — типичный для вестерн-квеста аналог Джонни Деппа из фильма «Мертвец», тихий бухгалтер с Востока, оказавшийся на Западе.
Но цель Эла необычна — не потерянное сокровище и не месть одноглазому ганфайтеру. На Диком Западе Эл ищет себе невесту. Это не героическая история, это скорее комедия положений. Ларри Лаффер среди кактусов с револьвером на бедре? Второй квартал 2005 года.
Tale of Tales (http://tale-of-tales.com) — фирмочка бельгийская, основанная в 2002 году. Ведущие (они же единственные) разработчики — Ория Харви (Auriea Harvey) и Михаэль Самин (Michael Samyn). Заявленный продукт — удивительный, хрупкий, по-бельгийски загадочный квест под названием «8». Он полностью трехмерен. Он вольно пересказывает историю о Спящей Красавице. Он выглядит просто волшебно: маленькая (по словам разработчиков, немая и глухая) девочка-негритянка в белом платьице гуляет по зачарованному дворцу, восемью заклинаниями пробуждает от векового сна его обитателей и сражается с гигантским хищным растением. Resident Evil в трактовке Бенуа Сокаля...
Непонятно только, придется ли девочке в конце кого-нибудь целовать. Выпустить игру хотят в конце 2006-го.

ИЗДАТЕЛЬ ЕСТЬ, НО...

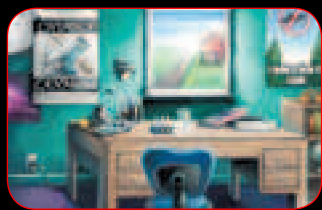
Немецкая компания Bad Brain (www.bad-brain.com) — своего рода прожектор в темном царстве независимой адвенчуры. Это не столько независимый разработчик, сколько... издатель.
Да-да. Вы не ослышались. Bad Brain — первый в мире издатель некоммерческих адвенчур. То есть, конечно, в руках Bad Brain адвенчуры перестают быть, во-первых, некоммерческими, а во-вторых, независимыми, но поскольку еще ни одной игры эти замечательные люди не опубликовали...
Приобретение Bad Brain прав на A Vampyre Story (http://amegames.com/vs, весьма ожидаемый независимый квест), объединение творческих сил с Synthetix (www.synthetix-interactive.com), разработчиками Project Joe (нет, его все-таки не отменили), даже долгая и нудная торговля с LucasArts по поводу прав на Sam & Max: Freelance Police (последняя новость: переговоры с треском провалились) — все это жесты скорее символические. Bad Brain очень хочет стать немецким Dreamcatcher, безжалостным монстром, вылавливающим юных девелоперов и заключающим с ними кабальные контракты, но повадки компании настолько беззлобны и забавны, что в ее блестящее коммерческое будущее как-то не верится.
В интервью президент Вольфганг Киердорф (Wolfgang Kierdorf) с совершенно детской прямотой рассуждает о своих любимых адвенчурах (и приводит список из тридцати с лишним наименований!); когда он повествует о том, как с пеной у рта расписывал менеджерам LucasArts достоинства Sam & Max, право слово, невозможно сдержать слез умиления. «Мирамакс» игровой индустрии? Хотелось бы верить.
A Vampyre Story — душераздирающий рассказ про оперную упырь-певицу от Билла Тиллера (Bill Tiller), бывшего работника LucasArts (был арт-директором в проекте Monkey Island 3). В лице Вольфганга квест получил жизненно необходимое финансовое влияние. Первый квартал 2006 г.
Project Joe — веселый плоский квест про войну бармена Джо с мафией. Интерфейс там, к слову, очень напоминает Full Throttle!.
Главный разработчик — голландец Йерун де Кло (Jeroen de Cloe). Выход... Ну, вы, наверное, уже догадались. 2005-2006 гг. Давайте считать две последние работы нашедшими издателя условно. С мертвой-то точки они благодаря Bad Brain и правда сдвинулись.
Наконец, краткий перечень проектов, павших в битве с собственной независимостью в течение 2004 г.: King's Quest IX: Every Cloak has a Silver Lining, Indiana Jones and the Fountain of Youth, Space Quest 0: Replicated, Broken Sword 2.5: The Return of the Templars, Space Quest: The Lost Chapter. Мы будем помнить ваши имена. ■





совсем вверху Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine. Эль приветствует Аризону. Невесты пока не толпятся.
вверху Project Joe. И все это нарисовано без копейки за душой и издательских перспектив! После такого смотреть на AGS-шедевры просто неловко.
внизу Rise of the Hidden Sun: A Rattlesnake Jake Dawson Adventure. Как по-разному можно нарисовать один и тот же вестерн-пейзаж! Персонажи, к сожалению, все еще в работе.
совсем внизу Space Quest: Vohaul Strikes Back. Фантастического на скриншотах пока немного. Но вон тот постер, как мне кажется, вполне в духе серии. Да и художник, без сомнения, талантливый.





олег хажинский



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Постепенно превращается в шар на ножках. Цок-цок-цок. В шаре расположен мозг, выпученные глазки, ротик для приема пищи. Снаружи торчат тонкие пальчики для ввода текста в ПК. Основная жизнь происходит внутри шара. Утром в машину, пять минут — вжжж. На лифте — шшш. И в ложемент, работать. И это венец творения? К терапевту!

Игры, которых нет-2

Инициатива наказуема. Заварив кашу, мне предстоит теперь насладиться ее изысканным ароматом. К счастью, на помощь пришли старшие товарищи — коллеги и профессиональные люди из Nival. С которыми мы полностью разошлись во вкусах! Впрочем, об этом позже... За время проведения конкурса «Игры, которых нет» мы получили более тысячи иллюстраций — абсолютно разных по уровню исполнения, уникальных, потрясающих, кошмарных. Мы хохотали, как умалишенные, с уважением крутили пальцем у виска, молча кивали головами в знак творческого согласия...

ВЫБИРАТЬ БЫЛО СЛОЖНО, НО НАМ ПРИШЛОСЬ

В первую очередь хочу поблагодарить всех, кто принял участие в: спасибо! Задумывая это действо, мы не представляли, что безумие достигнет столь серьезных масштабов. Собранные вместе, работы представляют собой нечто большее, чем каждая из них по отдельности, — это живой, тяжело дышащий организм, который питается энергией телевизоров, мониторов и книг, коллективное сознание сотен игроков, настоящий монстр. Гад чуть не сожрал нас с ББ, когда мы ворошили папки конкурсных работ. (Поэтому мы решили выпустить его на свободу, выложив работы в Сети. Не сейчас, позже.)

НИЖЕ ГОЛЕНИЩА

Во-вторых, ужасная новость: наш дурно иллюстрированный псевдолитературный буклет читают дети. Более того, они в него еще и пишут. Дети! Немедленно положите бяку туда, откуда взяли. Тянитесь к свету, к знаниям. Чтение Game.EXE не доведет вас до добра.

В-третьих, оказалось, что придумать «картинку из игры, которой нет» — это ЗАДАЧА, это вызов. «В 1988 году на человечество напала внеземная цивилизация. В их руках находятся самые совершенные технологии, они разрушают города и села, убивают людей. Повсюду собираются отряды ополченцев, чтобы защитить родную землю. Вы начинаете игру в роли рядового. Повышая свой уровень, вы получаете новую технику, новых солдат и новые технологии. В ваше распоряжение переходят все больше солдат. Больше нифига не могу придумать...» — с обезоруживающей откровенностью сообщает Дмитрий Маратович Союстов, добавляя, что хочет увидеть свой шот в журнале, «да и деньги не помешают».
С удовольствием не выполняем первую просьбу конкурсанта. А вот денег — не дадим. Как и обленившемуся вконец г-ну Renegade, сопроводившему своего позеленевшего боксера следующим текстом: «В результате аварии на химза-

Бочонок КАРЛ. против Американских роботов!

воде все животные мутировали. Мы занимаемся рутинным делом — спасаем мир». Чувствуете запах морозной свежести сюжета? В-четвертых, вышло так, что больше половины участников неправильно прочитали название конкурса. Очевидно, был выбран неудачный шрифт. Конкурс называется «Игры, которых нет». А нам присылали работы на конкурс «Игры, которые есть». В крайнем случае — «Игры, которые мы хотим». Мы получили невероятное количество вариаций на тему Half-Life 2 (даже Half-Mobile!), Need For Speed, Halo 2, Crimsonland, Silent Hill... Было все, даже раллийные гонки на грузовиках.

Особенной популярностью пользовались бастарды, полученные методом конкатенации массивных достоинств двух популярных игр: гонки со стрельбой, «Гарри Поттер против Дневного дозора», «Гарри Поттер и уличная магия» («Вам предстоит блуждать по оживленному городу, выполняя прикольные миссии»), Abe's Oddysee пополам с SEGA Ultrasonic, трехмерный Dizzy на движке Blade of Darkness и т.д. Среди них встречались практически профессиональные, с душой сделанные скриншоты и тексты (некто Inferno сотворил Valley of the Fear, а SpaceMan — Rushed: Fist of Sorrow), однако в финал мы такие работы пускали с большой неохотой. По принципиальным соображениям.

Некоторые конкурсанты, очевидно, в попытке расположить к себе беспристрастное жюри, выбрали темой своих неигр Game.EXE. Известный активист Игорь «Cookie» Кузнецов сотворил «Road to Game.EXE», текстовую РПГ, «основной задачей которой является устройство на работу в редакцию вышеуказанного журнала». Студент из Владимира Илья не поленился в потрясающих деталях переработать кадр из стратегической игры Murzil Invasion, посвященной сражению .EXE с осаждающими его мурзилками.







слева «Мой любимый 5-й «А» (Максим Сушко). Вот такие у парня одноклассники... Немудрено, что шотган сам прыгает в руки. **в центре** «Магнитка: Тайны пустынных улиц» (Surgeon). «Я разрываю темноту / сквозь строй пролетов низких / лети, мой старенький ЛиАЗ, / на Левый берег путь неблизкий...» **справа** Create-A-Bleeding Machine: Vivisector's Expansion Pack (Алексей Соколов). «Человеческий организм — одна из наиболее совершенных систем, виденных мною... Но что помешает нам создать из ее деталей абсолютно совершенные системы?» (Доктор Ф. Викторштейн).

В ОБЪЯТЬЯХ ТРЭША

Значительную группу работ составили абсолютные шедевры чистого, незамутненного ТРЭША. И это прекрасно! Славец Славец (это имя конкурсанта) прислал нам игру «Бочонок К.А.Р.Л. против «Американских роботов»: «В рядах марсиан зародился хаос. И тогда... Был создан «чрезвычайный комитет». Секретные спецслужбы разработали «проект К.А.Р.Л.», предназначенный для стирания американских роботов с лица Марса». Yes!

«Жил фермер по имени Джо и все было хорошо. Пока в речушку рядом с фермой не пролили радиоактивные отходы. Свиньи регулярно ходившие пить из речки воду, вдруг выросли, встали на две ноги и решили захватить мир. Фермер Джо решил, что именно он должен их остановить и спасти мир». Автор пронзительного трэш-сюжета «Свиньи-монстры» — Артур Баранов. Знай наших!

Некто Михаил поделился концептом 3-thdpersonpostnuclearaction-блокбастера с элементами РПГ Punk Funk. «Действие происходит в альтернативной истории в начале 90-х годов прошлого века, когда к власти пришли панки. Часть выжившего населения превратилась в людей-мутантов, испытывающих наркотическую привязанность к прослушиванию панк-музыки прошлого. Мы единственный нормальный человек в игре, ведущий спокойный, аскетичный образ жизни и совершенно случайно проспавший войну... Все лучше, чем к скрину CS'а прилеплять фотку Бритни Спирс», — заключает участник конкурса. Миша, как ты прав!

А вот нечто потрясающее от тов. FyaR.inc из Кузбасса: «Перед вами «Вини-ПоХ. Страна свиней»! Здесь вам придется играть как за знаменитого Вини-Пуха (которому все по х.), так и за не менее знаменитого Пяточка (агента свиных спецслужб). Дело в том, что Винни попал в какую-то страну свиней: СС...»

Продолжая неожиданно популярную среди наших читателей панк-тему, Василий «SWarmEN» Свешников нарисовал шоты из стеб-аркады от третьего лица NeoPunks. Игра реализована на движке Blade of Darkness, а ее герои бродят по съемочной площадке «Фабрики звезд» и офисам крупных компаний, кроша в капусту поп-звездочек, музыкальных продюсеров и снулых клерков. Да, да, Вася!

Очень серьезной заявкой на победу стал проект Андрея Сурина Matrix Builder. Жанр: симулятор мостостроительства. «Смысл игры в строительстве мостов из героев фильма «Матрица». Затем компьютер проверяет прочность конструкции путем стрельбы по ней пулями различного калибра в режиме bullet-time».

Артем Козырев-Kozerev порадовал иллюстрацией из BloodWeekend. В этой игре нам отводится роль... «одного из быков во время испанских «бычьих бегов»... цель — завалить как можно больше народу и, в конце концов, попав на арену, вам предстоит схватка с тореадорами (боссами). В каждом новом городе вас ждут с нетерпением новые толпы народу и

более грозные тореадоры. Вы также получаете возможность увеличивать некоторые параметры (скорость, ловкость, силу и т.д.). Так что смело выбегайте на улицы и МОЧИТЕ ВСЕ ЧТО ДВИЖЕТСЯ!!!» Fuck yeah!

«Рабочее название моей игры, — пишет нам Kill'em All, — «Ножи над Берлином». Сущность игры гениальна, как все простое. Игрок получает управление над Кухонным Левитирующим Ножом...» Некто Chainer One выказал сверхкреативный подход, изложив идею симулятора мочеиспускания в мужском туалете (таких «работ» было несколько), но только он ввел в игру систему трюков по аналогии с THPS. Гм, кажется, это дурно пахнет...

Участник, имя которого никому не интересно, выступил с идеей КИ Skinhead Adventure: «К сожалению, я не успел нарисовать скриншот, а завтра уже Новый год. Расскажу тогда кратко... Игра от первого лица в стиле экшен. Вы — скинхэд. Должны громить лавки грузинов и армян, а также в метро бить всех нерусских». Ты прав, участник, твоя идея — дерьмо.

Александр Головащенко изготовил потрясающий шот из симулятора ожидания посадки в маршрутное такси. «Стоим, ждем маршрутку. Мороз — -27. Почему симулятор? Потому что это происходит со мной и моими товарищами каждый вторник».

Работа «Мой любимый 5-й «А» в исполнении Максима Сушко из Мурманска немедленно завоевала наше признание. «Ничего из себя не представляющий фотореалистичный тир. Но! Как иногда бывает приятно после дня учебы разобраться со своими «коллегами». МЯСОКРОВИЩА хлещет рекой, в кровавом тумане можно вешать шотган. Изничтожать недругов следует до полного перемалывания в фарш». Макс, у тебя все в порядке в школе?

Однако по-настоящему растрогать наши очерствевшие сердца смогла работа конкурсантки Дуньки «Шалтай-Болтай». «Эта страна была прекрасной до того, когда пришли люди и всех поселенцев забрали в рабство, среди них был Шалтай-Болтай. Его сбили с ног, и он потерял память. Вокруг все мокро и сыро, а у рабов зашиты глаза и они работают, а за ними наблюдают — все это вспоминает Шалтай-Болтай. Но однажды ему удается сбежать...» Картинку прилагаем (см. диск). Редакция рыдала в голос...

ЦЕНОЙ НЕВЕРОЯТНЫХ УСИЛИЙ

И так далее. Хочется цитировать ваши работы до бесконечности, но каждый абзац отнимает место для картинки, а это непозволительная роскошь. Ценой невероятных усилий жюри удалось отобрать около двух десятков работ, которые заслуживают пристального внимания (см. папку Contest на .EXE DVD!).

Антон Солодкий придумал и в деталях нарисовал картинки из игры «Рок-культура», экономического симулятора жизни рок-группы с элементами РПГ и ProSkater. Готовый дизайн-документ, осталось только переделать в «Хип-хоп-культуру» и отдать Sony для PS2. Это будет второй SingStar! А раз так, наши жалкие призовые Антону не нужны.

Врач-офтальмолог из Красноярка Владимир Кузовников в хорошем смысле раздавил нас своей «Эволюцией». Это симулятор... всего. Начиная с выбора химического состава планетарной коры и плавно переходя к селекции трилобитов, игрок через миллионы лет получает на планете разумную жизнь и «пытается сформировать религиозные, социальные, художественные традиции данной культуры», общаясь с обитателями планеты «посредством предтечей». Снимаем шляпу! Но такая (хорошо, почти такая) игра уже есть. Называется «Эволюция», автор Грег Костикян.

Андрей Зорин предложил EA идею для очередного аддона The Sims 2 — Antiterror. Отряды спецназа врываются в квартиры симов, безжалостно подавляя огнем террористические ячейки. Думаю, подобная встряска обитателям The Sims 2 совсем не помешает. Впрочем, для финала идее не хватает оригинальности — спецназовцев сейчас вставляют в каждую вторую игру.

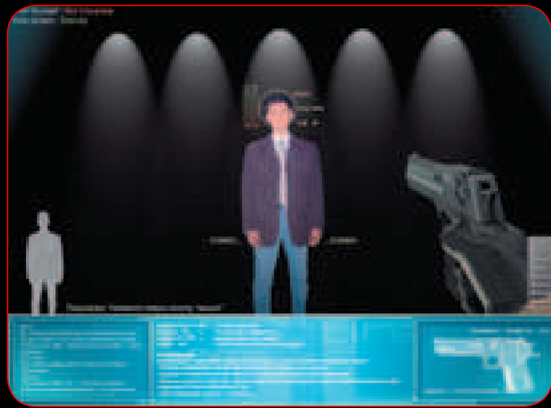
«Эта игра возвращает нас в далекое счастливое детство, когда мы делали куличики из песка или снега. Жанр — экономическая стратегия с элементами РПГ. Если игрок успешно проходит уровни и набирает большое количество очков, то получает доступ к расширенному набору формочек и совочков. Если нет — то Большую лопату, которой делать куличики неудобно. Интуитивно понятный интерфейс». Иронический взгляд Алины и Оксаны Корпусовых на компьютерные игры («Песочница») достоин высокой оценки, но недотягивает до финала.

«Б.О.М.Ж. Без права на прописку», остросоциальный проект Сергея Даркова, вырос на костях Half-Life 2 и выглядит очень убедительно, но для полного счастья нам не хватает оригинального, продуманного сюжета.

«Перед вами творение простуженной чукотской души и воспаленного мозга. Чукот'кын Дум'кын. Вы скажете: а! это тот, где никаких лабирин-







слева Пластилиновое приключение «Бахут аччха!» Вениамина Шехтмана запало в душу и профессионалам из Nival, и гореэкспертам из Game.EXE.
в центре «Классицизм: комната отдыха» (Юрий Виткин). Юрий с самого начала был уверен в победе: «...с другой стороны, даже мои скромные достижения кроют жалкие поделки с tmpspace.com, как бык овцу. Я так думаю. Маэстро, туш... Гирю... Где мой белый фрак с блестками?» Все уже здесь. По-здра-...
справа ShortLife (Иван Кузбасов). Несколько часов на генерацию персонажа — и смерть после первого же выстрела. Браво!!

тов, голая тундра и из монстров один медведь на 100 кв. км? Да, отвечу я, это он. А вы видели, ЧТО может сделать медведь с человеком? А вы — (пока) человек; и вы — в тундре...» В своем «Просторе» Гавселло Гавсович пугает нас тундрой, холодом и дикими животными — и, признаемся, у него получается. Ярослав Астахов и Сергей Крицкий предложили симулятор выращивания декоративных комнатных растений: цветы можно поливать из зловещего вида бутылей, и они будут мутировать. Красивая идея, фантастическая (что можно ожидать от профи!) реализация. Алексей Алексеев нарисовал «Историю с папиросной бумаги», игру-приключение, которую можно пройти за двенадцать мышекликов. Лаконичная, словно работа мастера каллиграфии, «История...» оставила нас в состоянии элегической печали. Спасибо!

Что еще... Прекрасные фотографии уже упоминавшегося SpaceMan'а (Rushed: Fist of Sorrow) — жаль, это всего лишь классический файтинг. Философские размышления Павла Иванова (Stranger in the Stranger Land, Perfect Game). Животворные картинки Олега Камаева («Юнона и Авас»). Сложносочиненные аркады Za1batsu Zakovich'a (Игоря)...

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Между тем мы вплотную приблизились к финалистам. И... изучив все-все-все, приняли решение забыть о первой премии (пусть место победителя останется свободным — это создаст необходимое напряжение для будущих соревнований), зато ввести четвертую — утешительную. Итак:

Утешительная премия

END OF EMPIRE OF EVIL
(НАЗАР БОЯРИНЦЕВ)

Весьма остроумный текст и исключительно, сверхаккуратная реализация. «Звездные войны» в декорациях «В тылу врага». Ничего принципиально нового, но сделано с таким тщанием и вкусом, что пройти мимо невозможно.

Третья премия

SHORTLIFE (ИВАН КУЗБАСОВ)

Игрок тратит несколько часов (!) на генерацию персонажа, во всех деталях, выверяя характеристики с точностью до десятых долей. Закончив, он... убивает его из пистолета с первого выстрела. Браво!! Броди Кондон очень, очень доволен.

«КЛАССИЦИЗМ: КОМНАТА ОТДЫХА»
(ЮРИЙ ВИТКИН)

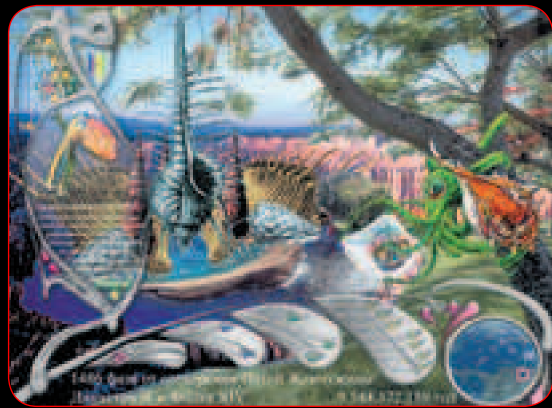
Николай Третьяков: «Библиофильская игра, где герой скитается по произведениям русских классиков (страницам из книг, которыми он опрометчиво воспользовался), чтобы набрать «Духовность» — для спасения собственной души. Пусть реализация спорна (душа спасается аннозаклатием под поезд и лизаветорубкой топором), но какова идея! Не распознавшие порождаемые неким Вольдемаром отклонения от классики теряют очки — чувствующий фальшивку загадочный ВСметр (снимаемый с трупа «Идущего вместе», не разобравшегося в «Незнайке на Луне») дается не сразу...»

«БАХУТ АЧЧХА!»
(ВЕНИАМИН ШЕХТМАН)

Николай Третьяков: «Дело не только в следовании «Пластилиновой вороне», не только в скабрезных репликах, — подкупает сюжет. Конечно, эсхатология а-ля Даниил Андреев (которой много в описаниях шутеров) — это замечательно, но мне симпатичнее Гонгулфус Вудбрейн (!) с его приземленными и взаимосвязанными целями — всегда выигрывать в поло и не давать размножаться своему говорящему жеребцу Вдоводелу».







слева End of Empire of Evil (Назар Бояринцев). «Иногда немецко-имперские силы одерживали локальные победы на поле боя, однако это случалось в основном при обороне хорошо укрепленных городов. Тяжелые шагатели AT-AT хорошо зарекомендовали себя в оборонительных городских боях...»
в центре «Б.О.М.Ж. Без права на прописку». Остросоциальный проект Сергея Даркова превращает обычный Half-Life 2 в симулятор завсегдатая Киевского вокзала.
справа «Эволюция» Владимира Кузовникова превосходит по сложности аналогичную игру от небезызвестного Грега Костикяна на два порядка.

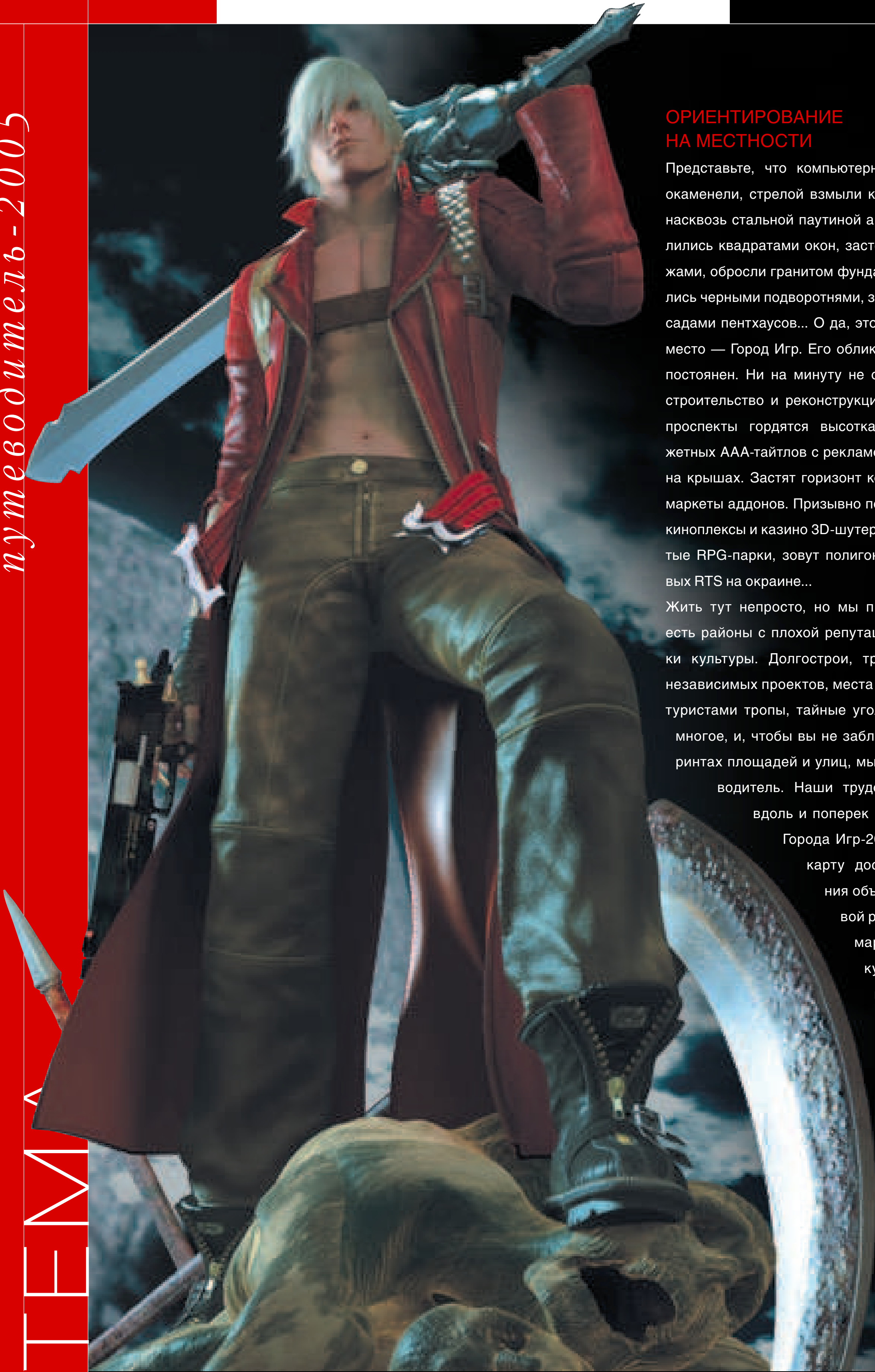
Вторая премия

CREATE-A-BLEEDING MACHINE: VIVISECTOR'S EXPANSION PACK
(АЛЕКСЕЙ СОКОЛОВ)

«К вашим услугам широчайший выбор органов и тканей, хирургических инструментов и медицинской аппаратуры. Пылесосы и соковыжималки, водопровод и самоходные туфли, системы противоракетной обороны и команда непобедимых спортсменов-гомункулусов — все это вы можете сделать сами, своими руками! Из... чужих рук, ног, кишечников и эпителия. Отомсти жестокому миру или обустрой квартиру! Демиург или обыватель — решать тебе! Похвастать неисповедимостью путей? Нет ничего проще».

Концептуальный ремейк легендарной игры The Incredible Machine — неграненый бриллиант нашего конкурса. Полноценный концепт жутковатой и прекрасной игры, которая, впрочем, никогда, никогда не увидит свет. Исключительно наш случай. Поздравляем. Качать героя!

P.S. Особое мнение, выбор «Нивала» (эти чертовы профессионалы даже картинки к несуществующим играм оценивают с точки зрения практической реализации. Гордитесь, победители!): 1 место — Rushed: Fist of Sorrow (SpaceMan); 2 место — «Бахут аччха!» (Вениамин Шехтман); 3 место — The Sims 2: Antiterror (Андрей Зорин); 4 место — «Симулятор хирурга-маньяка» (Анатолий Басюк) и «В мире воспаленного мозга» (Daniello).



ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТНОСТИ

Представьте, что компьютерные игры вдруг окаменели, стрелой взмыли к небу; проросли насквозь стальной паутиной арматуры, провалились квадратами окон, застеклились витражами, обросли гранитом фундаментов; ощерились черными подворотнями, зацвели зимними садами пентхаусов... О да, это будет странное место — Город Игр. Его облик изменчив и непостоянен. Ни на минуту не останавливается строительство и реконструкция. Центральные проспекты гордятся высотками высокобюджетных AAA-тайтлов с рекламой Electronic Arts на крышах. Застят горизонт кособокие супермаркеты аддонов. Призывно полыхают неоном киноплексы и казино 3D-шутеров, манят тенистые RPG-парки, зовут полигоны военно-полевых RTS на окраине...

Жить тут непросто, но мы привыкли. Здесь есть районы с плохой репутацией и памятники культуры. Долгострои, трущобы, сквоты независимых проектов, места Силы, истертые туристами тропы, тайные уголки. Здесь есть многое, и, чтобы вы не заблудились в лабиринтах площадей и улиц, мы сочинили путеводитель. Наши трудолюбивые гиды вдоль и поперек исходили улицы Города Игр-2005, нанесли на карту достойные внимания объекты и заботливой рукой проложили маршруты экскурсий. Читайте, водите пальцем по карте, фантазируйте. Туристический сезон начинается.

маршрут

01 Экстремальное путешествие в Черное Сердце Города

экскурсовод ФРАГ СИБИРСКИЙ

Жилой многоэтажный дом с громоотводами на крыше — 87-й полицейский участок — Телестанция «Звезда» — Кинотеатр «Империя» — Времянка «А»

Дорогие друзья. Вы видите вокруг множество комфортабельных пневматических автобусов с затемненными окнами. Одни повезут вас по местам боевой исторической славы, другие покажут, в какие глубины может впасть человек, оснастив себя ржавым мечом, старой кастрюлей и обозвав ярлык своего интернет-соединения «Росинантом». Третьи... Впрочем, не будем. Не обращайте, пожалуйста, на эти пневмобусы внимания. Город нельзя постигнуть из окна. Ваши путеводители звучат совсем по-иному, когда вы читаете их на ходу, убегая от банды «Зеленые драконы» или от Гигантских Крыс из Проектов. Мало кто решится организовать по Городу, этому лучшему населенному пункту из всех населенных пунктов (если не принимать во внимание население), пеший тур. Планировщики Города явно не собирались приговаривать таксистов, водителей пневмобусов и работников метрополитена к голодной смерти в доспехах из картонных коробок... Без квалифицированного гида вы не продержитесь на этих улицах и минуты. Но не стоит беспокоиться: у вашего экскурсовода стальное сердце, прекрасные легкие и тридцать два боевых имплантата. Он знает чхонмедо и муай-тай, имеет лицензию на ношение всех видов огнестрельного и импульсного оружия. К чему сомнения?! Не будете ли вы так любезны подписать эту презренную бумажку, снимающую с компании всякую ответственность за... Все, спасибо. Вас ждут великие дела: The Movies (Lionhead), SWAT 4 (Irrational Games), Battlefield 2 (Digital Illusions), Star Wars: Republic Commando (LucasArts), Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown (Ubisoft Montreal). Не отставайте от бритоголового, покрытого трибальными татуировками экскурсовода и помните эти ориентиры. Пригодится, когда будете искать дорогу к ближайшему полицейскому участку.

*** ЖИЛОЙ МНОГОЭТАЖНЫЙ ДОМ С ГРОМООТВОДАМИ НА КРЫШЕ

Проспект Кинопромышленников, 27-А, 1-й корпус

На домофоне спросить дядю Петю

- **The Movies** (www.themoviesgame.com)
- **Симулятор ненастоящей жизни**
- **PC, GameCube, PlayStation 2, Xbox**
- **4 квартал 2005 г.**
- **Lionhead** (www.lionhead.co.uk)
- **Activision** (www.activision.com)

Кшшшт. Пшшшт. Гррррт. Перерыв пять минут. Жалеете, что не воспользовались пневмобусом? Пра-а-авильно. А вы спросите, спросите, почему мы остановились в этом ничем не примечательном месте, когда впереди нас ждут трущобы, кишащие Гигантскими Крысами и крокодилами? Нет, не только потому, что вашему гиду надо было прочистить засорившийся имплантат. Дело в том, что главная достопримечательность нашего Города — не парк, не музей, не памятник. Его главная достопримечательность — люди.
Вот здесь на четырнадцатом живет Пьер Молинье (Peter Molyneux). Чувствуете, как содрогается мостовая? Это функционирует его сабвуфер. Молинье знает о кино все. В его коллекции есть ужасы, вестерны, военные фильмы и научная фантастика. Если вам нужен фильм,









▲ The Movies

которого нет у Молинье, вы ничего не понимаете в жанровом кино. Игра называется The Movies. Собственно, это все, что о ней нужно сообщить. Мы уже (дважды) рассказывали вам о прогрессе кинотехнологий (звука, цвета, спецэффектов), о системе трейлеров (идея глубже, чем кажется: умело сделанная нарезка передает суть фильма куда лучше самого фильма), о мучениях с актерами (алкоголизм — это еще не порок. Собственный остров и икра самолетом — это еще не эго-трип. Застреленный в припадке ярости доставщик пиццы — еще не нервный срыв) и, главное, со съемочной группой (которая в интерпретации Молинье предстает чем-то средним между рок-ансамблем, террористической ячейкой и путешествующей командой цирковых уродов). Механика The Movies (два слайдбара, помните?) очевидна настолько, что ее можно в мельчайших деталях разбирать за восемь, как минимум, месяцев до выхода игры. В конце-то концов, кто из нас признается в том, что не разбирается в кинобизнесе?

Из последних новостей: игра расползлась аж на четыре платформы, трейлеры можно будет сохранять не только в специальном внутреннем формате The Movies, но и в банальнейших MPEG и AVI (вы представляете, какой ураган самодельных недофильмов поднимется на просторах Всемирной?), за релизом оригинальной версии последует Director's Cut, в котором, помимо прочего, можно будет вмешиваться в работу операторов и накладывать на трейлеры собственный закадровый голос.

Ведутся переговоры о торговых связях с «Терминатором». Ну и прочие некритичные моменты... Но намечается очень интересная тенденция. Если кинопроцесс в The Movies будет действительно таким подробным, таким управляемым, то чем отснятые в этом симуляторе трейлеры БУДУТ ХУЖЕ НАСТОЯЩИХ? Ведь голливудский экран давно уже трачен компьютерной графикой до полной неузнаваемости. Как вы думаете, сколько времени пройдет, прежде чем игра Молинье привлечет внимание профессионалов индустрии? Ведь раньше, чтобы отснять даже простенький инди-фильм или клип, демонстрирующий ваши выдающиеся режиссерские возможности, надо было потратиться на аренду камеры, света, звука, на пленку, на актерский состав (если не получится навербовать фотогеничных друзей)... В The Movies все это будет БЕСПЛАТНО. Мне кажется, в 2006 году режиссерские резюме будут изготавливаться без отрыва от Sony PlayStation 2. Вот эти полигональные человечки с этих вот скриншотов, которые мы с вами дружно рассматриваем, поедут на фестиваль независимого кино вместо живых актеров. Снятый в The Movies фильм ужасов привлечет внимание продюсеров реалити-шоу Project Greenlight, и... Что начнется в году 2007-м, когда выйдут The Movies 2, предсказать не берусь.

Штука находится в разработке уже полтора года и, судя по всему, будет находиться еще столько же. Но усторевать там нечему.

*** 87-Й ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

Большой Флэшбэнг, Танго-стрит, 17

Все приходят со своими наручниками

SWAT 4 (www.swat4.com)

Про спецназ!

PC

5 апреля 2005 г.

Irrational Games (www.irrationalgames.com)

Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

Бегом! Помните, я вам говорил, что главная достопримечательность Города — это люди? Так вот, это не так. Главная достопримечательность Города — его полиция. Лучшая в мире. Хочешь увидеть настоящий Город? Приезжай в него с чемоданом инструментов для взлома сейфов, вломись в банк, убей заложников, окажись забрызганным кровью ВИЧ-инфицированного подельника и внимательно осмотри стены полицейского участка. Ну, или, если не располагаешь временем, участвуй, как это делаем мы, в пробеге по горячим следам молодого чернокожего парня, кого-то, кажется, убившего, куда-то вломившегося или что-то перешедшего в неположенном месте. Преследователи бряцают бронежилетами...

Послужной список Irrational Games таков: System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance. Да, на игры со словом «Tribes» в названии воспитанные люди внимания не обращают. 2005-й — год для IG весьма насыщенный. В конце обещают выпус-













▲ SWAT 4

тить BioShock (System Shock в декорациях Второй мировой. В гигантском заброшенном бункере. Основная геймплей-идея — «возможность реконфигурации собственного ДНК». Нам кажется, что это будет новый Thief: Deadly Shadows. Дело Looking Glass живет и доставляет всем массу удовольствия), в начале — SWAT 4.

Подхватив безвременно (шесть лет назад) оборвавшуюся серию «Сьерры» (известную своей реалистичной симуляцией процесса вызова «Скорой помощи»), парни из Irrational делают самый шумный, ожидаемый и, учитывая ситуацию на фронтах Ghost Recon и Rainbow Six, видимо, лучший тактический шутер ближайшего будущего.

SWAT всегда, еще со времен родства с адвенчурами, отличала узость специализации (бои в очень замкнутом пространстве) и глубина понимания полицейской работы. Спецназ — это ведь не только международные террористы, атомные бомбы, бактериологическое оружие, красивые заложницы и ограбления банков... Конечно, ребята в бронежилетах не прочь заняться угнанным «Боингом» с термоядерной боеголовкой на борту (при условии, что вышеупомянутый «Боинг» каким-то образом окажется в зоне их юрисдикции), но в большинстве случаев им приходится вести куда более прозаическую деятельность. Как насчет героического разгрома мафиозного казино или триумфального захвата серийного убийцы? В Irrational Games поняли самое главное: в такой игре не может быть никакого сценария. Принцип неопределенности должен заменять сюжет. Сегодня осуществляем тривиальный арест, завтра накрываем торговцем оружием, послезавтра «устанавливаем контакт» с без вести пропавшим полицейским под прикрытием... В любой другой игре арестованный дал бы нам сведения о сделке, а полицейский под прикрытием оказался бы одним из торговцев оружием. Но только не в SWAT 4. Здесь уровни связаны друг с другом не более, чем соседние сюжеты в шоу «Полицейские». Случайность декораций и действующих лиц в этих бесконечных железобетонных джунглях призвана вывести игру на определенный уровень реализма, или, что то же самое, абсурда.

Управляем командой из пяти человек, подчиняемся букве протокола, учимся обращаться с рацией и быть взаимно вежливыми со службами поддержки. Огнестрельное оружие — последнее прибежище офицеров. Кому хочется быть погребенным под горой писанины, оказаться на скамье подсудимых, а то и в специальном, отведенном под нужды таких вот неосторожных копов тюремном блоке? Стрелять в негра из пистолета — это так жестоко... Куда проще и гуманнее всадить в него газовую гранату. Или обработать «Тазером».

Ходить придется в противогазах, что, говорят, существенно ограничивает поле зрения. Очень милая подробность: под двери можно загонять клинышки, дабы AI не мог добраться до сбившихся в кучку, испуганно дрожащих спецназовцев. Численный перевес в трущобах не всегда на стороне пятерки офицеров. Далеко не всегда...

SWAT 4 использует тот же графический движок, что и Tribes: Vengeance. К сожалению, пока не ясно, как там с баллистикой. Ведь полицейские перестрелки интересны только тогда, когда шальные пули пробивают пять-шесть тонких квартирных стенок, прежде чем в ком-нибудь остановиться...

Уф... Вот он, вот он, скрючился у стены! Включайте камеры! Вежливо попросите сержанта — он даст вам поработать дубинкой или баллончиком со слезоточивым газом. Офицер, офицер! Что он сделал? Ах, гражданский самоарест! Нет, мы не журналисты. Мы гости Города.

*** ТЕЛЕСТАНЦИЯ «ЗВЕЗДА»

Малая Эпическая улица, п/я 40

Четырехзвездные генералы и дети бесплатно

- **Battlefield 2** (www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2)
- **Многопользовательский шутер**
- **PC**
- **2 квартал 2005 г.**
- **Digital Illusions** (www.dice.se)
- **Electronic Arts** (www.ea.com)

Быстро встаньте лицом ко мне. Так, хорошо. Теперь краем глаза посмотрите вон на ту невзрачную кирпичную коробку. Не правда ли, она невзрачная?

Старались. Добивались. А что вы хотите — государственно-патриотическое вещание. Название, конечно, подкачало... Хотя, конечно, могло быть и хуже. Телестанция «Белуга». «Ромашка». А то и «Самшит». Что передают? Парады. Маневры. Архивные материалы. Вторую мировую передавали — почти всю, и про Европу, и про Японию, и про Италию, потом долго желали доброго утра Вьет-













▲ Battlefield 2

наму. Сейчас вот обещают начать передачи со Среднего Востока, из Китая и Соединенных Штатов Америки лично. Именно из этой точки Города волнами расходится гордость за наш военно-промышленной комплекс...
С Battlefield 2 Digital Illusions наконец-то признала существование современности. Весьма знакомые театры военных действий, техника и оружие прямо из выпусков телевизионных новостей, разрушаемые города, выкашиваемые леса, до сотни игроков на одной карте. Новый во всех смыслах движок (лучшая физика, лучшая баллистика, лучшая картинка), волшебные карты, которые умеют растягиваться или сжиматься под нужды участников (по словам разработчиков, у них просто слезы на глаза наворачиваются, когда они видят пять-шесть человек, с печальными, как у чаек, криками ищущих друг друга на просторах Тихого океана).
Народ рукоплещет подорвавшимся на мине и сломанными куклами разлетающимся по узкой иракской улочке американским морским пехотинцам. В Battlefield 2 используется физическое комбо из «Хавока» и «кое-каких домашних наработок». Вот огромный контейнер раскачивается на цепи. Вот точная очередь из многоствольного пулемета боевого геликоптера перерезает цепь, и контейнер валится на головы мерзких повстанцев. Не совсем по-военному, зато смешно. В парке только что прибавилось аттракционов. Никакая злободневность не способна повлиять на общую жизнерадостность Battlefield.
Наконец, самое страшное, самое свирепое изобретение — Battlefield TV. Вся битва воспроизводится со всех ракурсов в мельчайших подробностях. В последний раз такое было в Rainbow Six: Rogue Spear. Я всегда жалел, что опция не дожила до Raven Shield. Учитывая, какая боевая техника используется на полях сражений, сотня участников способна наснимать такого... Такого! Профессия фоторепортера осталась в далеком вьетнамском прошлом. Отныне специально назначенные бойцы будут стоять лицом к камере (к другому бойцу) и оживленно комментировать творящийся на заднем плане хаос в прямом эфире. Конечно же, упавший на комментатора F-15 послужит кульминацией репортажа.
Налюбовались? Пойдем дальше. А то часовой уже косится.

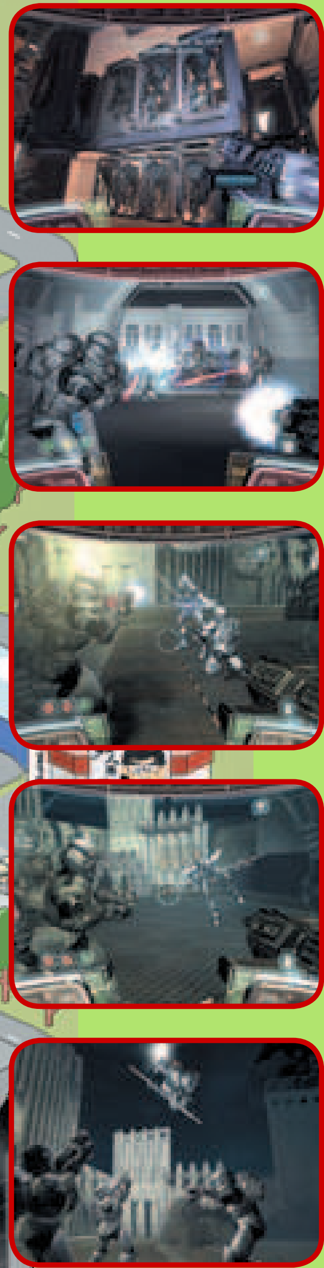
*** КИНОТЕАТР «ИМПЕРИЯ»

Пос. Ответноударово,
ул. Палпатиновская, 7
Посетитель! Будь бдителен!
Сит не спит!

Star Wars: Republic Commando (www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando)
Тактический шутер
PC, Xbox
4 марта 2005 г.
LucasArts (www.lucasarts.com)

Мощь кондиционеров нашего лучшего кинотеатра вы можете почувствовать, находясь на другой стороне улицы. Он стоит перед нами, как мираж, — роскошный дворец в легком дрожании марева и коленок заплутавшего в пустыне кочевника. Как видите, «Империю» берут штурмом. В воздухе ощущается наэлектризованная бодрость парижской площади с уже водруженной гильотиной, не правда ли? Дают повторный показ Святой Трилогии. В вестибюле вы можете видеть поднимающую по лестнице и пропадающую меж тяжелыми разверстыми портьерами змею, экипированную сюрреалистически однообразно: ведро попкорна в левой руке, ведро колы в правой.
Для тех, кто на дух не переносит Knights of the Old Republic. Для тех, кто пойдет на Revenge of the Sith (а вы уже читали спойлеры?), но никому в этом не признается. Для тех, кому по ночам до сих пор снятся Dark Forces...
Четыре клона (все — с новозеландским акцентом Джанго Фетта) на нашей стороне. Мерзкие дройдеки и сепаратисты, выписывающие в небе восьмерки на дымящихся джетпаках, — за них. Вуки, отрывающий руку работорговцу и использующий ее в качестве дубины, — нейтральный персонаж. Star Wars: Republic Commando — игра, которая выглядит, как «Звездные войны», звучит, как «Звездные войны», играется, как «Звездные войны», и при всем том является тактическим шутером... Чего еще желать от далекой-далекой Галактики? Лично я влюбился с первой картинки.
Тактический контроль осуществляется максимально просто, по одной кнопке. Republic Commando делают прежде всего под Xbox, и, судя по всему, интерфейс будет опасно напоминать Full Spectrum Warrior. Напрямую напарниками стараемся не управлять. Команды (четыре базовые) отдаем скорее всему боевому организму в целом. Что из этого получится, нам хорошо известно. Три клоуна, которые действуют строго по инструк-





▲ **Star Wars: Republic Commando**

ции, устраивают вокруг тактические пляски; вот разве что лидером мы все-таки управляем непосредственно, а не через похлопывание курсором по плечу. Но все равно: убивают очень быстро, есть три разных способа входа в открытую дверь, да и до чего же это все-таки здорово — быть спецназовцем в открытом космосе! Кто из нас не мечтал! Ну, кто?

* ВРЕМЯНКА «А»

Ул. Подканальная, квартал Развития

ТОММИ — ПУШЕР!!! ГИТЛЕР БЫЛ КРУТ

- **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**
- **Бывший тактический шутер**
- **PC, Xbox, PlayStation 2**
- **15 марта 2005 г.**
- **Ubisoft Montreal и Red Storm Entertainment** (www.redstorm.com)
- **Ubisoft** (www.ubisoft.com)

Такие места всегда и везде называют Проектами. Автостоянки с ржавеющими останками разобранных на запчасти машин, голые кирпичи, разбитые окна, крысы. Аккуратно очерченный мелом на асфальте силуэт расплывается под дождем. Граффити на оранжевых стенах. Мимо с шипением проплывает пневмобус. Жалеете, что не поехали на нем? Здесь вы не найдете ни радости, ни надежды. Все, что могло умереть, давно умерло. То, что живет, никому не доставляет радости. Окна табачных и винных магазинов забраны толстыми решетками. Из развлекательных заведений — магазины «для взрослых» и пункты сдачи крови. А вдалеке небоскребы — высокие, чистенькие...

Банда мотоциклистов проезжает мимо, закидывая вас кусками асфальта.

Серия Rainbow Six сползала на консоли медленно, но неуклонно. Сначала были неумелые порты легких и гордых ПК-творений. Потом начались самостоятельные релизы с игривыми названиями вроде Tom Clancy's Rainbow Six 3 и Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow. Мы сохраняли спокойствие. У нас был Raven Shield с аддонами. Липовая третья часть могла убираться к чертям собачьим.

(Замечу, что Tom Clancy's Ghost Recon 2 вышла уже на всем, кроме... Игра чудовищна. Большего сказать я не в силах. Релиз на ПК — 15 июня 2005 года.)

Доигрались. Настоящий сиквел Raven Shield, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown от Ubisoft Montreal, заявлен на Xbox и PS2. Первое: они сокращают learning curve. Вы представляете себе Raven Shield с урезанной кривой обучения? Лично я до сих пор учусь там правильно оценивать дистанцию до противника при стрельбе из пистолета с движения. Хотя играю в Raven Shield каждый день, хотя бы минут по пятнадцать, со дня релиза... Второе: предъявленная широкой публике миссия (известная как Mission 11) выглядит просто чудовищно. Стайка бойцов (да, вы знаете, что на консолях в Rainbow Six (Rainbox Six!) играбелен только один персонаж — Динг Чавез? Остальные на попечении AI и того самого ужасного однокнопочного тактического управления. А вы помните, как тонко настраивалась тактика в Raven Shield? Команды с тактической карты. Голосовые команды. Команды курсором... Все пало жертвой тупого геймпада.

Про заточенную под PlayStation 2 картинку я уже не говорю) укрывается за автобусом, а несколько десятков (!) террористов, засев на крышах и балконах, ведут по ним ураганный огонь.

Западные коллеги (очевидно, те же самые, что сочиняли оды Full Spectrum Warrior) называют происходящее «самым живым моментом в истории, прямо скажем, сонной серии». Позор. Ради этого мы совершенствовали умение в одиночку сражаться против численно превосходящего противника с дробовиком или пистолетом (и то и другое в Raven Shield — страшное оружие в умелых руках, и абсолютно безвредное в неумелых. И, опять же, жизненно важно правильно оценивать дистанцию)? Ради того, чтобы серия деградировала в аркаду? Аттракцион? Black Hawk Down?

И вечный автоприцел. И тактические шоры на покорных террористах (действительно, с меткостью и маневренностью AI Raven Shield против двух десятков не очень-то повоюешь). И сохранения во время миссий... Зачем нам такое на ПК?

И чтобы окончательно вас добить: кроме миссий за Динга Чавеза будут... аркадные вставки за снайпера! Мы сидим на башне и торжественно отстреливаем подбирающихся к нашим негодяев. Да, в точности как в GTA: San Andreas. ◘

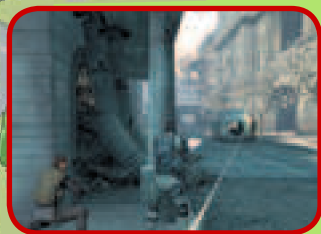












▲ **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**

02 Блеск и нищета стратегической школы

экскурсоводы НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ, ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ



Планетарий «Галактика» — Авангардистский небоскреб с британским поместьем на крыше — Многоярусный собор мегалитического, античного, романского и готического стилей — BDSM-клуб «Иной» — Казино «Слава Империи» — Аттракцион «Последний герой» (сомнительный бонус для купивших все наши маршруты!)

Кто сказал, что стратегический жанр погряз в самоповторах и стяжательстве? Вы правы, это действительно так. Но если это блистательные самоповторы, при одном упоминании которых деньги сами норовят выпрыгнуть из кошелька?.. Итак, в любом крупном городе есть наипервейшие достопримечательности, которые необходимо посетить (все и сразу!), причем это «необходимо» абсолютное — извинения не принимаются. Единственно верный ответ на вопрос «А вы были (у, на, в, под)...?» — увесистая пачка фотографий, неопровержимо свидетельствующих, что вы — были (только не признавайтесь, что больше всего вам понравился городской пляж, предусмотрительно включенный туроператорами в маршрут для отдыха от фотосъемки). Воспользовавшись рекомендациями нашего путеводителя, вы совершите волшебное, восхитительное, незабываемое путешествие по Городу стратегических контрастов, где трущобы киноլицензий соседствуют с долгострой-небоскребами и пришедшими в упадок дворцами. Будьте осторожны: осмотр достопримечательностей маршрута может занять у вас весь 2005 год.

** ПЛАНЕТАРИЙ «ГАЛАКТИКА»

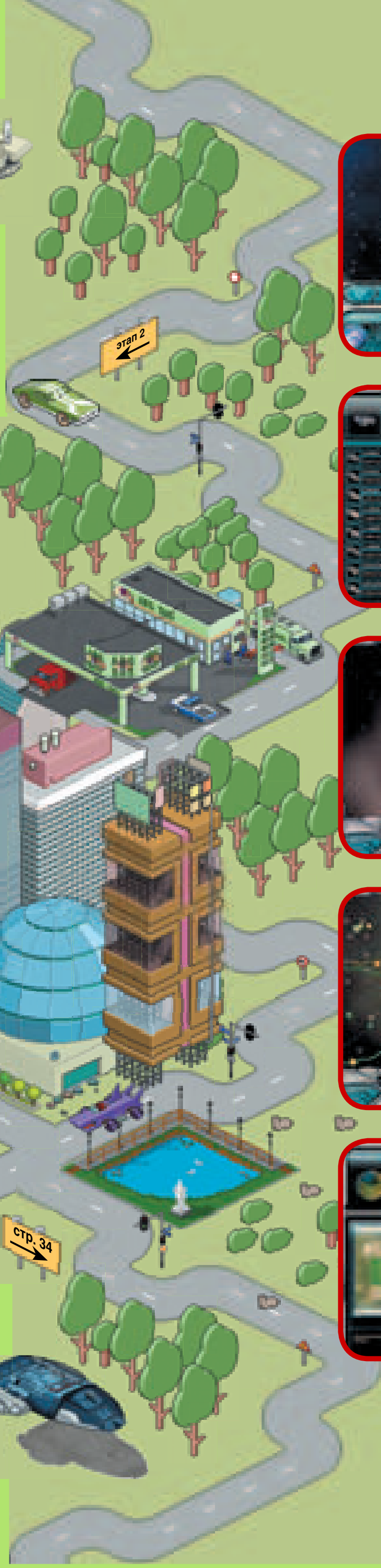
Сайнсфикшн-стрит, 1А

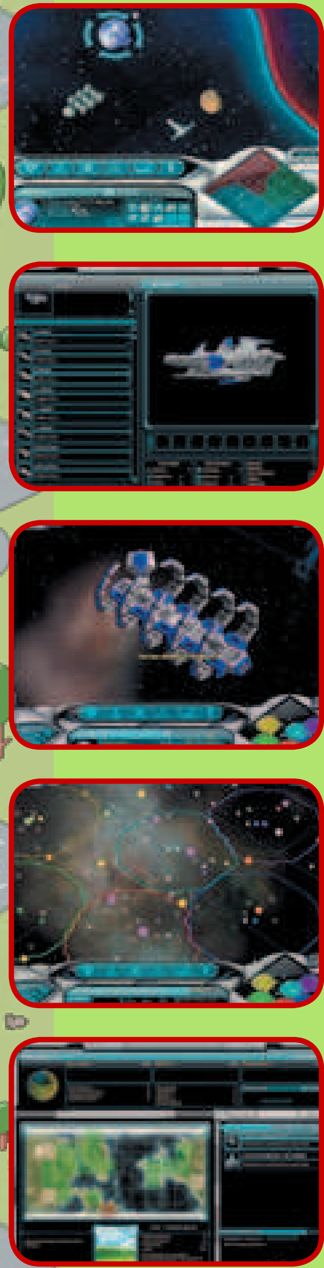
Открыт круглосуточно, детям и учащимся — скидки

- **Galactic Civilizations II: Dread Lords** (www.galciv2.com)
- **Глобальная космическая стратегия**
- **PC**
- **4 квартал 2005 г.**
- **Stardock** (www.stardock.com)

Расположенный в самом начале тихой Сайнсфикшн-стрит среди развесистых араукарий, планетарий «Галактика» несколько веков в буквальном и переносном смысле находился в тени своего значительно более приметного соседа мегапланетария «Орион», однако обвал высокого черного купола последнего сразу после торжеств, посвященных завершению его второй реконструкции (включавшей в себя установку дополнительных строп, поддерживавших висевшие под сводом модели планетных систем), обнаружил, что «Галактика» при меньшем размере и менее помпезной отделке обладает удивительной гармоничностью линий и пропорций, своеобразной изящной, но тщательно продуманной архитектором простотой.

«Галактика» всегда была традиционным планетарием, и проводимые там мероприятия до последнего времени сложно было назвать представлениями — постановки были свойственны «Ориону». Однако после того как местные и приезжие астрономы-любители, ранее хранившие верность «Ориону», стали приходить под гулкие своды «Галактики», директорат решился расширить и частично перестроить планетарий, а также предложить посетителям более зрелищные программы. После завершения реконструкции жители Города и туристы смогут увидеть не просто звездную россыпь, а подробно изображенные системы, включающие в себя не только звезды





▲ Galactic Civilizations II: Dread Lords

и вновь открытые экзопланеты, но и пояса астероидов. Бывавшие в «Галактике» прежде обнаружат отсутствие деления звездного неба на привычные им секторы, несколько утомлявшие глаз.

Ежедневная программа «Путь в космос», моделирующая будущую вселенскую экспансию человеческой расы, теперь будет разыгрываться не только от лица наших совидников, но и от имени какой-либо из девяти рас, придуманных сотрудниками планетария. В этом световом шоу найдет выражение популярная гипотеза о существовании т.н. «старших цивилизаций», а также взгляды ученых на возможность контакта с ними. Дети не будут скучать — они, как и их родители, будут завороженно наблюдать за проектированием и сборкой уникальных для каждого нового представления трехмерных боевых звездолетов на орбитах планет. Силен и образовательный элемент — зрителям напомнят об ограниченности земельных ресурсов даже в галактических масштабах; заселяемые по ходу представления планеты будут приобретать экономическую специализацию в процессе своего развития, а на ночной стороне будут все ярче и ярче светиться города. Несомненно, уже этой осенью «Галактика» станет гораздо более популярным туристическим объектом, но величественные развалины «Ориона» по соседству (до сих пор не расчищенные: неизвестно, будет ли возводиться на их месте новый планетарий) заставят сошедшего со ступеней действующего планетария задуматься о том, не становится ли это известное в недавнем прошлом только настоящим ценителям астрономии здание новым «Орионом». По свидетельству архивистов, «Орион» до первой перестройки очень сильно походил на «Галактику» в ее первозданном виде, а окруженные строительными лесами колонны нынешней «Галактики» очень напоминают опорные конструкции второй инкарнации «Ориона».

*** АВАНГАРДИСТСКИЙ НЕБОСКРЕБ С БРИТАНСКИМ ПОМЕСТЬЕМ НА КРЫШЕ

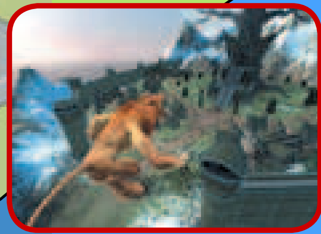
Набережная Англичан, 69

Вход только по приглашениям

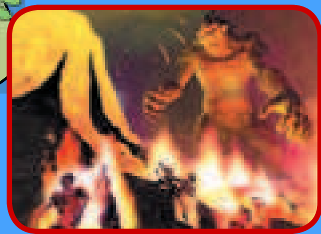
- **Black & White II** (www2.bwgame.com)
- **Симулятор бога в реальном времени**
- **PC**
- **Лето 2005 г.**
- **Lionhead** (www.lionhead.com)
- **EA Games** (www.ea.com)

Небоскреб, исполинская фигура двуногого животного с армированным каркасом, возвышается над городской гаванью. Владелец, эксцентричный Кавалер ордена Британской империи Питер Молинье, недавно украсил ворота в английский парк у подножия собственным гербом, изображающим тигра и зебру, на манер льва и единорога подпирающих соответственно лапой и копытом небольшой город. Сэр Питер не забывает и о более существенных обновлениях своего жилища: бескомпромиссная черно-белая расцветка небоскреба вызывала у некоторых горожан идиосинкразию, и теперь на обоих фасадах найдется место для всех оттенков серого. Говорят, играя в крокет на плоской крыше в компании немногих избранных ценителей этого аристократического вида спорта, сэр Питер недавно обмолвился, что его представления о добре и зле претерпели некоторые изменения. Непринужденно почесывая спину деревянным молотком, сэр Питер рассказал друзьям о своих наблюдениях с высоты полета европейской ласточки за постоянно ме-













▲ Black & White II

няющимся городом, где на Риалтайм-авеню идет агрессивный и злобный захват земельных участков и строительство опережающими темпами, а на Походовой-стрит обосновались тихие миролюбивые перфекционисты, болезненно воспринимающие попытки соседей спешно подкопаться под фундамент их с любовью возведенных и украшенных жилищ. «Интересно бы столкнуть жителей этих улиц, предлагающих такие разные развлечения, — полушутя предположил сэр Питер, и в его левом глазу блеснул огонек патрицианского безумия, — не нужно давать им современное оружие, обойдутся мечами и арбалетами; а руководить ими (с моего небоскреба) можно с помощью разумного прямоходящего зверя размером с те некрупные изваяния животных, на продаже которых я сделал себе состояние, только с шерсткой, меняющей цвет и пушистость в зависимости от настроения и здоровья. Такого домашнего любимца можно было бы научить основам стратегии, и обезьянка вела бы в бои армии этаким Голиафом, гоня людишек на врагов с флангов и с тыла...»

Прервав свой краткий спич, сэр Питер немедленно удалился в лабораторию, расположенную на верхних этажах, непосредственно под зелеными лужайками. Свидетельством того, что он не покидает ее в течение последних месяцев, являются яркие лиловые вспышки в «глазах» небоскреба-статуи, которые лучше всего видны по вечерам. Избранное общество, торопящееся подняться в поместье, чтобы оказаться вне зоны действия устройств наглядного мозгоконтроля сэра Питера, не допускает мысли, что эксцентричный гений уже давно управляет городом...

*** МНОГОЯРУСНЫЙ СОБОР МЕГАЛИТИЧЕСКОГО, АНТИЧНОГО, РОМАНСКОГО И ГОТИЧЕСКОГО СТИЛЕЙ

Угол Походовой-авеню и Хистори-Лэйн

Вход — свободный

Sid Meier's Civilization 4 (www.firaxis.com/games)

«Цивилизация» им. Сида М.

PC

4 квартал 2005 г.

Firaxis (www.firaxis.com)

Take-Two (www.take2games.com)

Упирающийся в тучи третий ярус собора Св. Сида Колумба не так давно закончили усаживать горгульями, атлантами и кариатидами сторонние подрядчики, а с земли на вечно плоской крыше уже видны крохотные строительные леса, окружающие основание четвертого уровня. Говорят, Он уже там и направляет руку обтесывающих гранит.

Может статься, что четвертая «Цивилизация» (которую, может статься, мы и не увидим. В текущем году) окажется наименее консервативным продолжением; даже официально подтвержденная информация о грядущей превосходит списки пожеланий некоторых ее поклонников. Полная трехмерность в наше время не feature, а нечто разумеющееся само собой; подлинный интерес разжигает «персонализация» — юниты будут накапливать сегрегированный опыт противостояния противнику любого отдельно взятого типа; периодически в распоряжение игрока будут поступать «великие люди», подвластные смерти, но обладающие действительно уникальными способностями, дающие бонусы всему государству и даже обладающие ограниченной свободой воли. В утиль может быть сдана ее величество дважды неизменная идея загрязнения и чистки (так как последнее занятие якобы запредельно снижает fun от игры). Замена?

— Концепция здоровья (health) населения! Культуру с подмостков никто сбрасывать не собирается, более того, она будет дополнена этикой, которая тоже запустит свои когти во все сферы общественной жизни и прорастет мировой (универсальной?) религией, дающей первооткрывателю невероятные преимущества (гм, что бахаизм дал Ирану?).

Новые цивилизации, новые типы войск, новые возможности создания модификаций, отказ от «жесткого» дерева технологий (с неумолимо ведущими в обход самой желанной из них стрелочками) на фоне перечисленного выше на нововведения не тянут никак — разве что на готические финтифлюшки?

Очень скоро здесь будет людно, здесь соберутся аколиты и неофиты, и каждый, как индус в Айодхью, притащит по кирпичу-пожеланию. И будет мистерия в главном зале первого уровня: на восходе первый луч солнца, попавший в специальное отверстие в стене, выхватит из темноты фигуру одного-единс-



▲ «Ночной дозор»

твенного человека с мотыгой на плече, он сделает шаг, и все вокруг придет в движение. Если вы планируете посетить Город в декабре, не пропустите праздник воскурения фимиама в соборе Св. Сида — он случается раз в пять лет.

*** BDSM-КЛУБ «ИНОЙ»

Квартал красных фонарей

С 23.00 до 24.00 каждый день happy hour: закажите стакан крови — второй получите бесплатно! Гибкая система скидок для сотрудников «Ночного дозора»

«Ночной дозор» (www.nival.com/nightwatch_ru)
Походовая стратегия
PC
2 квартал 2005 г.
Nival (www.nival.com)
«Новый диск» (www.nd.ru)

Если честно, в этом районе Города туристам делать нечего — очень опасно! Поэтому мы не рекомендуем вам появляться здесь в темное время суток без сопровождения опытного гида. Посмотри-ка: неприятный фиолетовый мох покрывает скользкие мостовые и растрескавшиеся от времени стены жалких двухэтажных домов, сумеречные создания тянут свои щупальца к ничего не подозревающим зевакам в поисках новой жертвы... И все-таки это странное место одновременно и притягивает, и вызывает отвращение.

Квартал населяют деклассированные элементы: опустившаяся богема, хардкорные «геймеры», лауреаты художественной премии «Паленая дюза-1986», изобретатели вечного двигателя и мерзкие оптимизаторы интернет-сайтов под поисковые машины. Почти все — безнадежные наркоманы. Находясь в кондиционированной тиши экскурсионного бронированного автобуса, вы можете стать безучастным свидетелем безобразных оргий: собравшись в подворотнях, аборигены погружаются в состояние динамического транса, именуемого на их арго «сумрак», зовут друг друга «иными», неловко размахивают руками, творя магические заклинания, видимые только их воспаленному воображению.

Построенный на модифицированном движке победоносного Silent Storm, «Ночной дозор» должен успеть аккурат к премьере второй серии одноименной фильмы. Успеет ли? Большой вопрос, потому что работы очень и очень много. Масштабный FAQ на сайте игры демонстрирует желание авторов сделать разностороннюю стратегическую игру с очень интересной боевой системой. Только представьте: сражение на двух планах реальности, как в Master of Magic; невозможность лечить своих простыми заклинаниями и как следствие — крах классической схемы «танк-хилер»; способность комбинировать магические заклинания, достигая необычных эффектов (к примеру: меняете вражескому магу местами запас энергии с уровнем жизни, после чего добиваете его одним ударом). «Горсвета» — временного пристанища между миссиями и места для тренировки и оснащения оперативников — не будет. Миссий обещается не меньше, чем в «Часовых», а яростно сопротивляющийся сюжет ужат до нескольких дней повествования. И вот еще что: Silent Storm научили передвигать фишки соперников и нейтральных персонажей параллельно, а не последовательно, — в результате всего через пару секунд после нажатия кнопки «Конец хода» вы снова берете в руки бразды правления. Заблудившиеся в лабиринтах Сумрака персонажи совсем не по-книжному потеряют сознание и окажутся в реальном мире на заднем дворе клуба «Иной», где их наверняка смогут найти и приголубить сердобольные сотрудницы нашего журнально-туристического агентства...

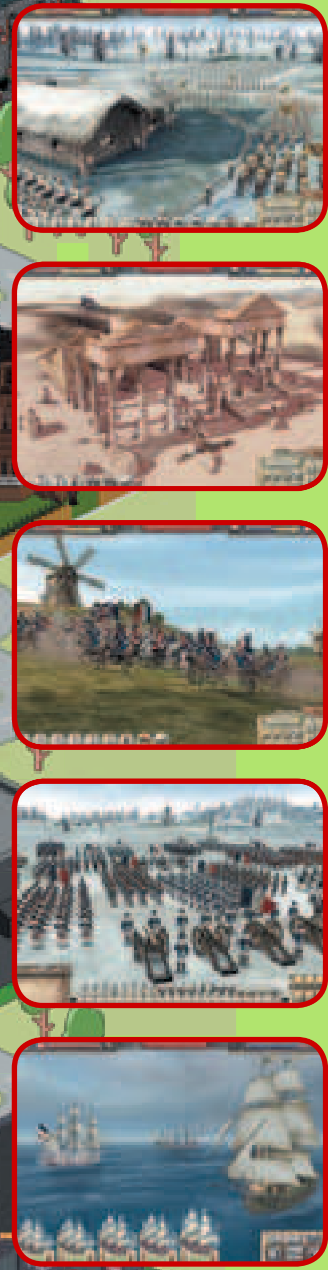


*** КАЗИНО «СЛАВА ИМПЕРИИ»

Недалеко от моста на Хистори-стрит

45 игровых столов и 100 игровых автоматов на двух этажах, специальный зал с низкими ставками без входной платы, ресторан с отменной средиземноморской и японской кухней!

Imperial Glory (www.imperialglory.com)
Эпическая стратегия



▲ **Imperial Glory**

PC
1 квартал 2005 г.
Pyro Studios (www.pyrostdios.com)
Eidos (www.eidosinteractive.com)

Наконец-то у Total War появился достойный конкурент... Расположенное неподалеку от арочного моста на Хистори-стрит казино «Слава Империи» завлекает посетителей лазерным шоу в стиле известного в прошлом мариниста Айвазовского, демократичным фейс-контролем, бесплатным после 24.00 баром и стрип-шоу гардемаринов-трансвеститов по пятницам. Впрочем, вряд ли Imperial Glory будет сложней или масштабнее недавно осчастливившего нас своим появлением Rome: Total War. Испанские студийцы берут не числом, но умением, — таким, возможно, Сид Мейер сделал бы сегодня свой недооцененный современниками Gettysburg!. В отличие от сухопутного Total War, Imperial Glory вполне уверенно чувствует себя в открытом море, а значит, нас ждут эпических масштабов морские баталии в лучших традициях Age of Sale. Стратегическая карта охватывает всю Европу и немного Азии с Африкой. Пять великих Империй: дипломатия, торговля, военные действия, тенистое дерево технологий и блистательное, повторяем, блистательное 3D — лучше, чем в Total War. И пусть наземные битвы уступают по масштабу единственному конкуренту, зато смотрятся гораздо живее, здания весьма реалистично рушатся под градом пушечных ядер, а засевшие во дворце гвардейцы торчат из окон и целятся в невидимого нам противника из игрушечных мушкетов. Ну что за прелесть, честное слово...

АТТРАКЦИОН «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ» (НА ПРАВАХ БОНУСА)

Городской пляж

Лица в трезвом состоянии не допускаются

Survivor
(www.replaystudios.de/survivor)
Disaster Survival Game
PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube
4 квартал 2005 г.
Replay Studios
(www.replaystudios.de)

Хотите ли вы оказаться на борту «Титаника» в момент, когда айсберг пробьет в его днище чудовищных размеров пробоину? А как насчет побывать в Хиросиме сразу после ядерной бомбардировки? Нам кажется, вы просто мечтаете оказаться в 11-м сентября 2001 года на 56-м этаже одной из Twin Towers? А может, вы не прочь, подобно соплюхе Элли с дворнягой Тотошкой, оказаться унесенным ветром, да не простым, а, скажем, ураганом «Эндрюс»? А еще вы наверняка планируете отдохнуть с семьей в Мехико во время землетрясения 1985-го года, не правда ли? В общем, тому, кто бездумно вкусил все наши стратегомаршруты, надо непременно уклониться от натянутой удавкой партийной траектории и посетить городской пляж, где отыскать на берегу пятиэтажную громадину аттракциона «Последний герой». Уверяем вас, ошибиться будет очень сложно! «Последний герой» — изобретение никому не известной немецкой студии Replay. Эти ухмыляющиеся нестриженые парни предлагают ввести в Словарь жанров новую учетную запись — reality gaming. Survivor — очень простая игра. Место действия: самый центр известной катастрофы — техногенной или природной. Задача: остаться в живых. Разработчики обещают «открытый» геймплей в стиле Grand Theft Auto. В декорациях из рушащихся перекрытий, пикирующего самолета, уходящего под воду «Титаника» и летающих АЗС «BP Connect» главный герой выполняет локальные миссии, спасает людей, вызывает подмогу и отключает третий блок АЭС, поминутно уворачиваясь от падающих на голову пылающих обломков. Что ж, в жизни всегда должно быть место подвигу — даже если это виртуальный подвиг, совершаемый сидя за компьютером без всякого вреда для здоровья.













▲ Survivor

маршрут

03 Децентрализованный парк кастрюльной культуры и отдыха «Заповедник гоблинов»

экскурсовод АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Сквер джедайских пионэров им. Дж. Лукаса — Нескромный сад — Тактический огородик — Егерская избушка

Последние годы не принесли облегчения легким нашего возлюбленного метрополиса. Вокруг все меньше и меньше зеленых насаждений, разрешающих отдохнуть замыленному экшен-суетой глазу, в Городе невозможно расслабиться, вытащить из-под каски острые эльфийские уши и послушать, как в лощине неподалеку гномы рубят топорами случайного прохожего. Принесет ли ролевое облегчение год 2005-й?

Разве что временное. Высокие и просторные массивы Fallout 3 (Bethesda Softworks), The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks), Neverwinter Nights 2 (Obsidian Entertainment), а также Неназванный Проект, в фундамент которого BioWare намедни церемониально заложила тушку движка Unreal Engine III, — все они продолжат заманчиво сверкать огнями где-то за линией горизонта. Ждать их раньше 2006 года бессмысленно.

Кастрюльный досуг-2005 следует искать в иных, более скромных местах. Многие из описываемых ниже достопримечательностей давно знакомы горожанам и их гостям, но мы не преминем напомнить об этих рекреационных зонах еще раз. Дышите глубже, сограждане!

**** СКВЕР ДЖЕДАЙСКИХ ПИОНЭРОВ ИМ. ДЖ. ЛУКАСА

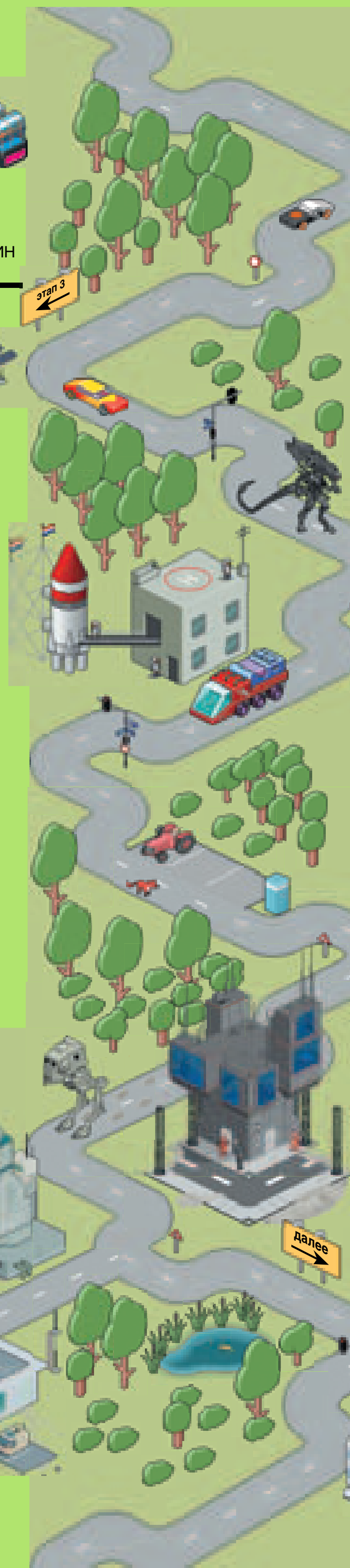
Проспект Товарища Сиквела

Вход только по клубным картам

- **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords** (www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords)
- **Джедайский ролевой фарс**
- **PC, Xbox**
- **Весна 2005 г.**
- **Obsidian Entertainment** (www.obsidianent.com)
- **LucasArts** (www.lucasarts.com)

Скверное место, парни, если у вас на поясе не висит длинная люминесцентная лампа голубого или красного цвета, а в рукаве нет парочки мощных мозгофокусов. Этот безыскусный парк был заложен всего два года назад руками трудолюбивых канадских врачей из клиники BioWare. Ныне поддержанием порядка в нем занимается первое строительное управление фирмы Obsidian под руководством орденоносца Фергуса «Уркухарта» Эрката.

Но усилия техниковObsidian тщетны: Star Wars: Knights of the Old Republic (для местных просто KOTOR) неумолимо катится к печальному запустению. Полигоны редеют, текстуры давно не радуют глаз, общая планировка пережила миг актуальности и теперь претендует разве что на убогий старческий минимализм. То же с дизайном. Специалисты Obsidian, конечно, выкрасят бурую траву в яркие летние цвета, но разве можно скрыть свою неспособность кардинально преобразить территорию и отсутствие лицензии на капремонт? Объявленный кастрюльно-бытовой управой KOTOR2 суть косметическое подновление оригинального джедайского скверика. Правила игры те же: по газонам не ходить, с немногочисленных сценарных аллеек не сворачивать, выбирать между добром и злом за пять минут до выхода вон. Пионэры и













Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

активисты Obsidian подрядились выдавать по джедайскому подгузнику всяк входящему, с порога, но за право обладания сексуальной люминесцентной лампой придется вновь потрудиться.
Единственной оригинальной акцией заново отреставрированного KOTOR станет инициатива «Приведи друга». Под влиянием странной джедайской атмосферы (а может, это распыленный в воздухе легкий наркотик?) ваши спутники будут постепенно перенимать взгляды своего гида, его точку зрения на философские проблемы добра и зла, их облик будет медленно изменяться в соответствии с вашим собственным. Милая мелочь, не более...
Несмотря на кажущуюся компактность сквериka (с десяток планет), его исчерпывающее прохождение может занять до пятидесяти часов. Проведенное в нем время может поразить глубиной отдельных диалогов, хотя история в целом, как свидетельствуют очевидцы, скорее разочарует. Скромность в эстетических вкусах, а также приверженность идеям пророка Георгия Лукаса не обязательны, но настоятельно рекомендуются.

** НЕСКРОМНЫЙ САД

Ул. Попугайная

Вход только с бутылкой горячительного

The Bard's Tale (www.thebardstale.com)
Ролевая пародия
PC, PlayStation 2
Весна 2005 г.
inXile (www.thebardstale.com)
inXile (www.thebardstale.com)

Нескромный сад, также известный как «Уголок юмориста», разбит на том самом месте, где ранее находилась редакция шутливого журнала советской эпохи «Крокодил». Место до сих пор до отказа набито скучающими писаками, пародистами и кляузниками, неизменно подвергающими остракизму любого пешего, конного, четвероногого или двукрылого. А также прочую тварь.
Особенно популярной темой для хлипких острот является кастрюльная городская администрация, которая — по доброте душевной и из сентиментальных сентенций — до сих пор содержит стадо неуемных писчих крокодилов на пайках из муниципального кармана.
Не так давно остряки самоорганизовались в бандформирование с названием inXile, подразумевающим их отверженность от широкого неплоского мира. Круглые сутки они проводят в сочинении сатирических памфлетов на тему заметных достижений прочих лет. Среди жертв неуемного критического слога оказалась и классическая ролевая поэма The Bard's Tale, перевранная на совершенно новый лад.
Для этих людей нет ничего святого. Крокодильцы месят с грязью тяжеловесные партии классических кастрюльных опер, богохульствуют и бесчинствуют в безотчетном желании стать еще одной обоймой «Монти Пайтона». Из утверждений очевидцев, краем глаза слышавших пиесу в ее PS2-варианте, следует, что в своем преследовании скабрезных идеалов злодеи не замечают бревна — их собственная фабула имеет неплохие шансы вылупиться безыдейной и по большому счету беззубой, хотя и смертельно колючей. Некоторые ходы вызывают задумчивость. Оправдано ли лишать героя инвентории? Разумно ли отказываться от волшебства?
Хватит ли боевого задора у видавшего виды движка Baldur's Gate: Dark Alliance? «Семь раз отрежь, потом пошути» — вот слоган inXile. Хватит ли юмора на всех? Осведомленные источники пребывают в глубоком сомнении.













▲ The Bard's Tale

Нескромный сад inXile нельзя игнорировать, но относиться к нему с осторожностью более чем разумно. Перед вторжением в уделы юмористов натяните болотные сапоги, возьмите тяжелую трость. Будут приставать — бейте по губам. На флейте они не играют.

*** ТАКТИЧЕСКИЙ ОГОРОДИК

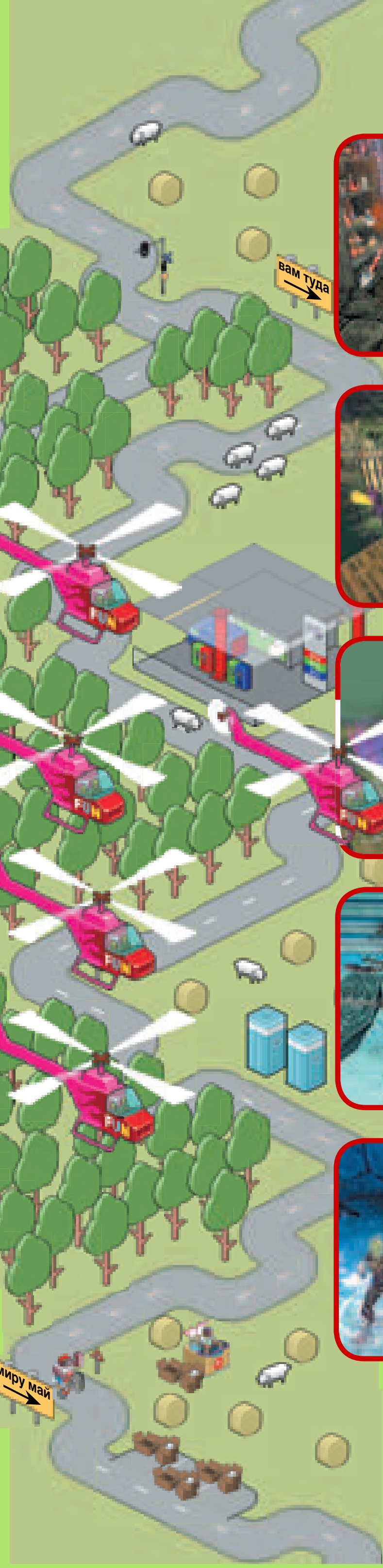
Ул. Потерянных клонов (через арку!)
Вход только с дубьем

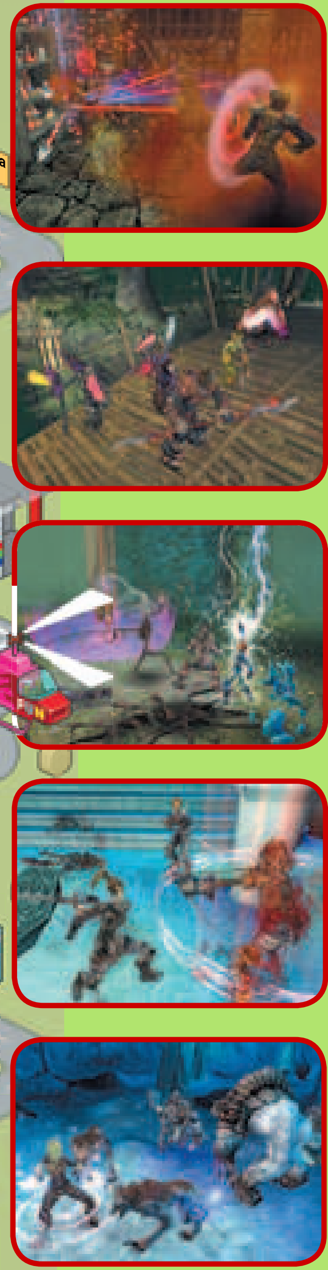
- **Dungeon Siege II** (www.microsoft.com/games/dungeon-siege2)
- **Diablo II-клон**
- **PC**
- **Весна 2005 г.**
- **Gas Powered Games** (www.gaspowered.com)
- **Microsoft** (www.microsoft.com/games)

Рассказывают, что мрачный буреломом концентрационного лагеря для редких птиц и животных вырос из вишневой косточки, оброненной некогда рассеянным сотрудником Blizzard. Свидетелем этого стал проезжавший мимо на танке профессиональный стратег, страстный поклонник всего кастрюльного Крис Тейлор, который любовно выходил деревце, предполагая получить растение столь же великолепное, как Diablo II. Но зерно упало в неправедную почву. Вместо вишневого сада, к несказанному удивлению Тейлора, из земных недр возник густой и темный лес. Крис по-прежнему с любовью называл его «тактическим огородиком», хотя без гаубицы, валенок и годового запаса тушенки вход в него был суицидом. Разросшуюся тайгу заселили стаи странных и тревожных созданий: одичавшие фабричные роботы, сбежавшие из зоопарка волки-каннибалы, бомжи всех рас и национальностей. Крис все еще не унывал. Три года спустя он заперся в своем танке и перестал давать интервью, на которые был падок допрежь. За Криса отдувались наймиты. Они согласились с наблюдением очевидцев: огородик зарос еще сильнее. Только количество квестовых деревьев возросло в три раза! На территорию тейлоровых владений забрели ослы и другие вьючные животные, которые беззастенчиво терроризировали немногих гуляющих в надежде получить полкило мягкого французского сыра с плесенью или хотя бы вагончик сена. А в центре леса, в самой темной, сырой, недоступной его части якобы объявились гротескные чудовища неопределенного гражданства, изрыгающие челюстеуронные спецэффекты совершенно нового качества. Кто-то утыкал огородик первобытными ловушками и волчьими ямами, в некоторых его областях регулярно собирались толкинисты и прочие кастрюльники, из рунической речи коих разведчики и доносчики могли разобрать лишь словосочетание «уникальные героические способности». Крис Тейлор больше не приближался к обожаемой рекреации, которая необъяснимым образом превратилась в угрожающую и самодостаточную чащу, то и дело порождающую двухуровневые кинематографические сюжетные линии нестандартного формата. С тех пор как в тейлоровых угодьях исчез отряд ОМОНа и чертова дюжина популярных журналистов, администрация впредь не рекомендует соваться в пределы Dungeon Siege II всем, кто не носит под одеждой жилет и кальсоны из алюминиевой фольги, кевларовую утварь на голове, а за пазухой — ручного хомяка, именуемого не иначе как «космический». Периметр парка ужасов круглосуточно патрулируется специальным подразделением старушек-колясочниц.









▲ Dungeon Siege II

*** **ЕГЕРСКАЯ ИЗБУШКА**

Хардкорный пер., стр. 8

Вход только по приглашениям

- **Dungeon Lords** (www.dungeonlordsgame.com)
- **Ролевое руби-коси**
- **PC, Xbox**
- **Весна 2005 г.**
- **Heuristic Park** (www.heuristicpark.com)
- **Dreamcatcher Interactive** (www.dreamcatchergames.com)

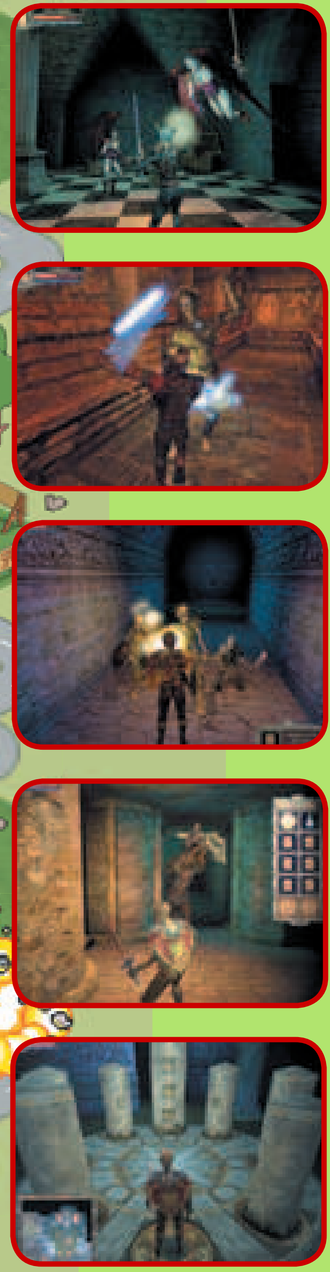
Деловые люди не раз и не два застывали в изумлении, столкнувшись нос к носу с этим замечательным человеком на центральных улицах мегаполиса. Поверх строгого бизнес-костюма он гордо носит рябой от частого использования мушкет, ржавую шашку и сапоги-скороходы. Эксцентричного чудака зовут Дэвид Брэдли (D.W. Bradley). Некогда он был главным лесничим чудесного хардкорного леса: теперь его украшенная мхом избушка гордо стоит посередине делового района.

Мистер Брэдли, заслуженный ветеран кастрюльного фронта, борется за место в городской черте не первый год. Его пост-Wizardry-приключения не принесли ему ни славы, ни богатства. Wizards & Warriors (2000) оказались анахроничной, в меру скучной затеей, а Dungeon Lords, классический долгострой, никак не может избавиться от строительных лесов.

Дэвид давно открестился от всего, что казуал может отбросить с недовольным комментарием: «Хардгребаный-кор!». Он отчаянно пытается скрестить современный быстрый геймплей-стиль с впечатляющими матрицами героических характеристик его молодости. Поколения упрямо отказываются взаимодействовать, легко возбудимые издатели бросают генерального лесничего, как пустую сигаретную пачку. Он находит нового дистрибьютора и переносит дату релиза еще на несколько месяцев. Время идет.

Dungeon Lords под стать своему хозяину. Ее можно было бы сравнить с немецким ролевым флагманом Gothic, если бы у последнего вдруг раздуло алгоритм описания персонажа — скажем, раза в три. Брэдли все придумывает сам: расы, три из которых совершенно не от мира сего, драматичный сюжет, мир, шириной в часовую прогулку бодрым аллюром. Герои Dungeon Lords почему-то держат мечи и палицы в левой, а щиты в правой руке. Для удобства управления мышью? Старая добрая магия вполне по-киберпанковски крутит хвост темпу течения времени, а движения персонажей включают в себя прыжки и перекаты в духе культового полицейского Макса П.

Отцы и дети. Дэвид Брэдли может многое рассказать о пионэрах кастрюльного мира — если вы ему понравитесь. Но не рискуйте понапрасну. Если старик порвал зубами маслянистую бумажную упаковку со странными шариками, предварительно засыпав в дуло мушкета черный зернистый порошок... бегите прочь! Опытный егерь делает четыре выстрела в минуту. ◘



▲ **Dungeon Lords**

маршрут

04 По местам боевой славы

экскурсоводы ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ, НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Методическая община самостийных турков-киприотов — Театр Советской Армии-2 — Мемориал «Аттилов курган» — Танковый завод им. Питирима Шварца — Танкодром «Росистый»

Взвейтесь кострами, синие ночи! Один за другим отправляются на фронт поезда с добровольцами. Война против здравого смысла и чувства меры, неосторожно начатая некогда голливудскими кинопродюсерами и подхваченная игровыми издательствами, в подотчетном году разгорится с новой силой. Чтобы не пропустить главные премьеры грядущего военно-полевого сезона, прислушайтесь к советам наших многоопытных гидов.

** МЕТОДИЧЕСКАЯ ОБЩИНА САМОСТИЙНЫХ ТУРКОВ-КИПРИОТОВ

Колхоз имени Двадцати восьми защитников Фамагусты, далее 30 верст по северному тракту

Мужчины, женщины и дети на территорию общины не допускаются.

- **Sudden Strike 3: Arms for Victory** (www.fireglowgames.com/sudden_strike)
- **Стратегия в реальном времени**
- **PC**
- **2005 г.**
- **FireGlow** (www.fireglowgames.com)
- **«1С»** (http://games.1c.ru)

Даже не пытайтесь проникнуть без нас в пределы Методической общины самостийных турков-киприотов! Огороженная тринадцатиметровым забором и охренительно колючей проволокой под страшенным током, Община охраняется лучше, чем золотовалютные запасы США. Именно здесь вот уже третий год вытесывается из чистого пиарского (с прожилками абсурдиана и благоглупена) победита все еще компьютерная игра, которая должна перевернуть ваше представление о милитари-RTS. Очень забавно, что перевернуть жанр с ног на голову собирается секта, которая уже сделала это один раз — сотворив из специфического (на любителя!) Close Combat один из самых популярных WWII-сериалов «Противостояние» (или Sudden Strike).

Вступая в идеологический конфликт с собственным названием, Sudden Strike 3: Arms for Victory отказывается быть очередной серией популярного «мыла». В новой игре авторы собираются ни много ни мало подружить RTS и «большие» стратегические игры, такие, как... минуту... нет, знаете, таких игр сейчас просто не делают. Не верите? Судите сами: в Sudden Strike 3 не будет миссий, а только одно, сплошное, непрерывное ДЕЙСТВИЕ. Линия фронта меняется динамически в зависимости от успеха наших операций с одновременным участием морского флота, авиации и наземных сил. Стратегическая карта живет полной жизнью; требующие нашего персонального внимания события разворачиваются на тактическом дисплее; освеженный двухуровневый AI заставляет юниты без лишнего напоминания помогать друг другу: флот поддерживает огнем наступление танков на южном фронте, летчики сообщают артиллеристам о найденных целях, а у пехоты хватит ума подождать завершения артподготовки.

Как и прежде, бездонные глубины многопользовательского режима ждут всех желающих акванавтов. В Sudden Strike 3 акцент будет сделан на командной игре, — смогут ли















▲ **Sudden Strike 3: Arms for Victory**

командующие воздушными и морскими силами союзников найти общий язык в чате, как думаете? Абсолютно новый движок Next7 обещает многое, но пока доступные SS3-картинки выглядят скорее результатом дизайнерских экспериментов с Adobe Photoshop, чем кадрами из настоящей игры. Оставим догадки, ждать осталось недолго — рано или поздно тяжелые ворота Общины откроются, и тогда...

*** ТЕАТР СОВЕТСКОЙ АРМИИ-2

Площадь Дже-Джинского

Парковка около центрального входа запрещена!

- **«В тылу врага-2»** (http://games.1c.ru/outfront)
- **Стратегия в реальном времени**
- **PC**
- **4 квартал 2005 г.**
- **Best Way**
- **«1С»** (http://games.1c.ru)

Новое здание культурно-рекреационного комплекса «Театр Советской Армии» возводят непосредственно рядом со старым, закованным в гранит соцреализма площади Дже-Джинского. Ни один туристический маршрут не обходится без посещения этого дышащего историей места. В этом сезоне Театр пользуется ничуть не меньшей популярностью, чем в прошлом, — во многом благодаря постоянно обновляющемуся репертуару. Многопользовательская сцена гремит постановками «Король горы», «Конвой» и «Бой», спектакли идут с аншлагами, а билеты раздаются бесплатно — загрузить многопользовательский аддон, позволяющий обводить рамкой не шесть, как прежде, а многие десятки актеров, можно на сайте Театра. Дирекция Театра взяла на себя обязательства к юбилею победы Советского Союза над немецко-фашистской Германией запустить в эксплуатацию новую очередь одиночных миссий — правда, это пока большой, очень большой секрет.

Тем временем, и скрыть этот процесс от любопытных горожан и гостей Города не может никакой забор, северодонецкие виртуозы из девелоперской компании BestWay строят вторую очередь Театра, величественное и технически очень сложное сооружение. Сцена будет увеличена многократно, чтобы вместо шести актеров (так, что скрывать, было) запустить на подмостки многие сотни статистов. Если прежде режиссеры Театра делали акцент на тонких психологических драмах с участием хорошо обученных бойцов специальных подразделений (в крайнем случае могли позволить себе арендовать пару танков или с грохотом подорвать гору бочек с бензином на радость пожарникам, а зрители с замиранием сердца следили за игрой любимых народных артистов, сжимающих в одной руке пистолет с глушителем, а в другой — удавку из лавсана), то в новом просторном помещении песни и пляски с применением тяжелой артиллерии развернутся во всю ивановскую. Девиз нового Театра: «Больше, громче, масштабнее и веселее, товарищи!» Сотни участников с каждой стороны, десятки танков, волны подкреплений одна за другой — смерть одного из главных героев больше не конец, а только начало новой, яркой, полной куража и задора жизни!

Проберитесь за частокол строительных лесов и слегка отодвиньте колючую дерюгу занавеса — вы увидите репетицию спектакля по классической пьесе «Высадка в Нормандии» в исполнении актеров краснознаменного ордена Лукича Театра Советской Армии-2. Более живой и натуральной картины не видел сам Спилберг! Осназенные обновленой версией знаменитого еще по прошлым спектаклям искусственного интеллекта солдаты в буквальном смысле отказываются выполнять приказы своих командиров, истерично бросаются на землю в поисках укрытия от смертоносного пулеметного огня. Потери огромны, но и новые силы, товарищи, все продолжают и продолжают высаживаться на мемориальный берег с моря. Благодаря хитроумным инженерным приспособлениям (вероятно, театральным биноклям) зрители смогут очутиться в самой гуще событий, оглядеть поле боя до самого туманного горизонта, насладиться изысканным узором шрамов на броне Т-34 (все текстуры будут перерисованы в новом, доселе невиданном в RTS качестве) и даже разглядеть количество звездочек на погонах геро-













▲ «В тылу врага-2»

ев. Прежде такая детализация «В тылу врага» была недоступна: разработчики безжалостно ограничивали свободу камеры, опасаясь за здоровье ваших центральных процессоров и видеокарт. Теперь всякие ограничения сняты. Солдаты бросаются в рукопашную, затевая массовые кулачные бои... Впрочем, кое-кого уже бьют ногами. Вырвавшийся из свары морпех отыскивает в куче мусора гранату и бросает ее в толпу драчунов. Оторванные конечности, совершая сложные вращательные движения, разлетаются по всему залу. Куда катится современное театральное искусство?
Не пропустите: Театр Советской Армии-2!

** МЕМОРИАЛ «АТТИЛОВ КУРГАН»

Тупик II Мировой войны, 41
Входов много, все свободные

- **«Вторая мировая»** (http://games.1c.ru/ww2rts)
- **Реальное время, стратегия, II М. в.**
- **PC**
- **2 квартал 2005 г.**
- **«1С»** (http://games.1c.ru)
- **«1С»** (http://games.1c.ru)

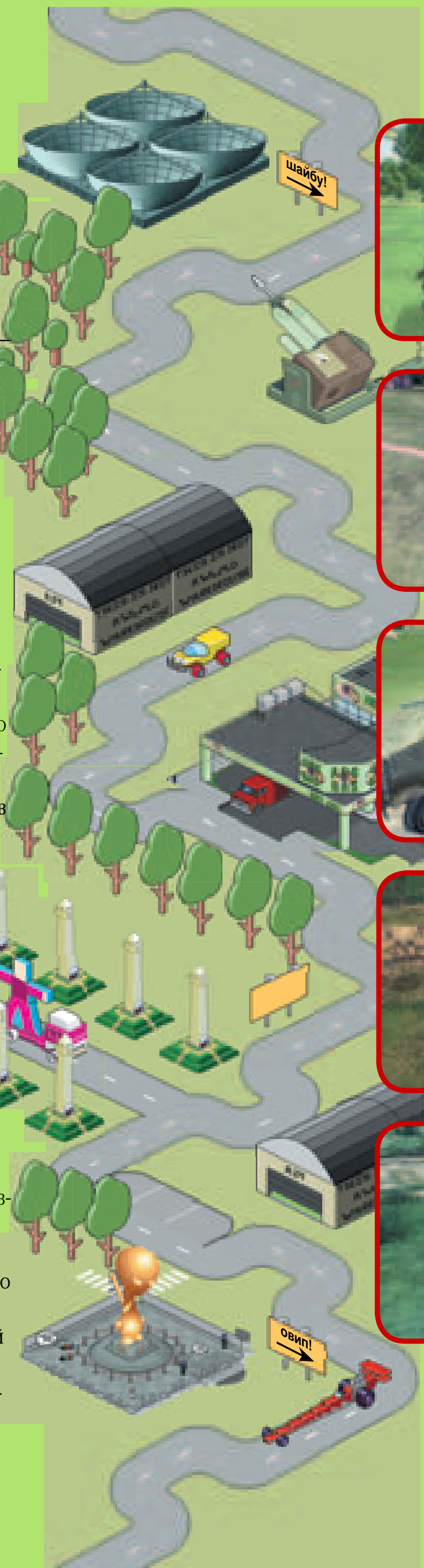
Мемориал «Аттилов курган» словно врос в сырую землю одноименного холма — кажется, что аккуратно сработанные лица бойцов и обводы орденоносной боевой техники будут составлять часть местного пейзажа в течение тысячелетий. Особенностью скульптурного ансамбля является то, что он посвящен героям грядущего, а точнее, персонажам всех будущих стратегий в реальном времени про Вторую мировую, чем и объясняется его необычайная обширность (занимаемая площадь — 30,2 га). Творцы «Второй мировой» очень стараются сдать объект до Дня победы. Возможно, это форма суеверия, так как далеко не только славная годовщина в сочетании с резонирующим сеттингом способна привлечь игроков к данному изделию. И, пожалуй, все-таки не амплитуда Варшава — Москва — Берлин, и не сотня миссий по всей Европе на топографически правильных картах, ведь это почти привычное дело. Модифицированный движок «Ил-2: Штурмовик» обеспечивает пристойные visuals, но в первую очередь интересны все-таки не они (пусть при создании моделей боевой техники и использовались чертежи с фотографиями). Интересен масштаб! Его нельзя назвать мелким, он — подробный, двояковыпукло приближающий к игроку перипетии жизни отдельного некрупного подразделения (ви-жок). Солдаты и офицеры «Второй мировой» имеют уйму личных характеристик, в которых вовсю прогрессируют по результатам сражений, и этот благородный багаж сопровождает их из миссии в миссию. RPG-элемент в RTS — это всегда любопытно (пусть и не всегда беспроигрышно), во всяком случае со II М.в. такого пока никто не творил. Но — как-то одно ляжет на другое? Волнуемся...
Из группы базальтовых фигур на склоне холма выделяется боец с базукой, кажущийся еще более печальным, чем все остальные изваяния: то ли из-за игры света и тени, то ли из-за того, что его грозное оружие почти достает до земли (в жерло вполне могут бросать окурки).
Пожалуйста, не мусорьте на территории мемориала!

*** ТАНКОВЫЙ ЗАВОД ИМ. ПИТИРИМА ШВАРЦА

Тупик II Мировой войны, 45
Вход строго по спецпропускам

- **«Блицкриг-2»** (www.nival.com/blitzkriegII)
- **II М.в., стратегия, реальное время**
- **PC**
- **3 квартал 2005 г.**
- **Nival** (www.nival.com)
- **CDV** (www.cdv.de)

Массивные корпуса Танкового завода им. Питирима Шварца (отныне и присно — ТЗиПШ) очень солидно возвышаются над окружающим городским ландшафтом. Трижды в сутки протяжный гудок возвещает о начале смены. Кто-то в Городе разбивает танки на родео, кто-то всю жизнь их собирает и рад тому, что изготовленное им изделие будет копироваться, клонироваться и модифицироваться. В этом году в массовое производство запускается «Интимидатор-2»... Уже сейчас чувствуется, что второй «Блицкриг», как и первый, станет объектом многих законных подражаний — через некоторое время













▲ «Вторая мировая»

после поднятия планки, конечно. Эпический размах (Сталинград — Филиппины — Арденны — далее везде), исторический энциклопедизм (бесчисленное количество задокументированных и правильно воспроизведенных видов войск, включая торпедные катера и овчарок. Возникшая было тень C&C мгновенно улетучивается) — это лишь обрамление для динамической кампании, по ходу которой у уже знакомых юнитов открываются неожиданные способности: захват желдорстанций дает возможность вызывать подкрепления, а за особое тщание полагаются количественные и качественные бонусы (к последним относится экзотика вроде 192-тонного танка Maus, кажется, не «засвеченного» еще ни в одной RTS). Характерная черта второго «Блицкрига» — отсутствие типичной для (венгерских) WWII-стратегий прошлого года мелодраматической составляющей сюжета, о которую было так удобно точить перья; при наличии в игре бронепоездов с мортирами он не особо-то и нужен. В новой трехмерной инкарнации игры наконец-то можно будет покрутить камерой (не всегда безусловно полезное, но такое привычное по другим RTS действие). Собранные на ТЗиПШ новейшие танки разъедутся по всему свету — их ждут не только русско-, англо- и немецко-, но даже португалоязычные заказчики!

ТАНКОДРОМ «РОСИСТЫЙ»

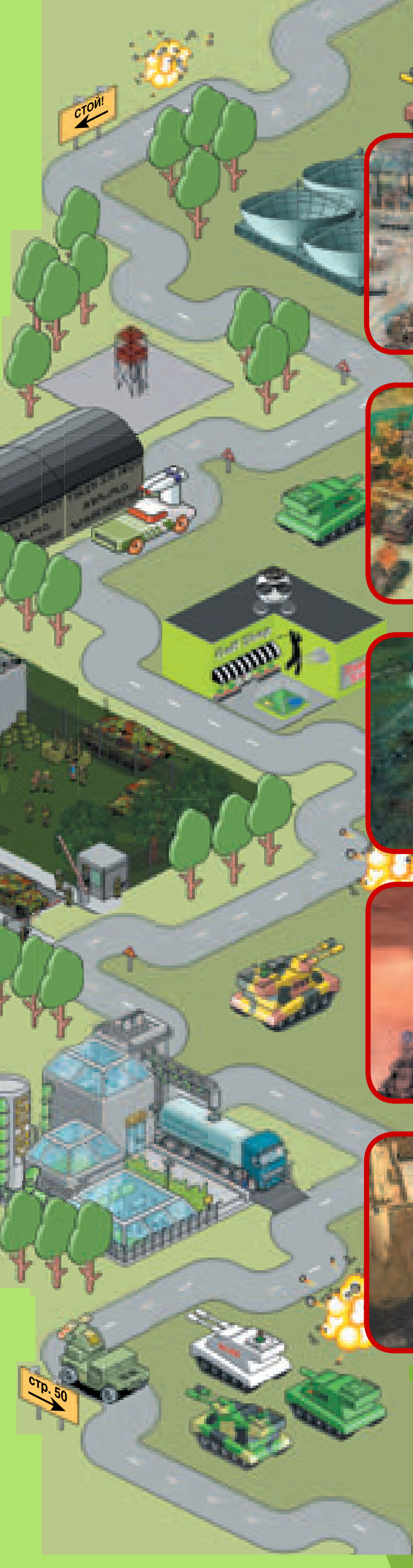
Тупик II Мировой войны, 42

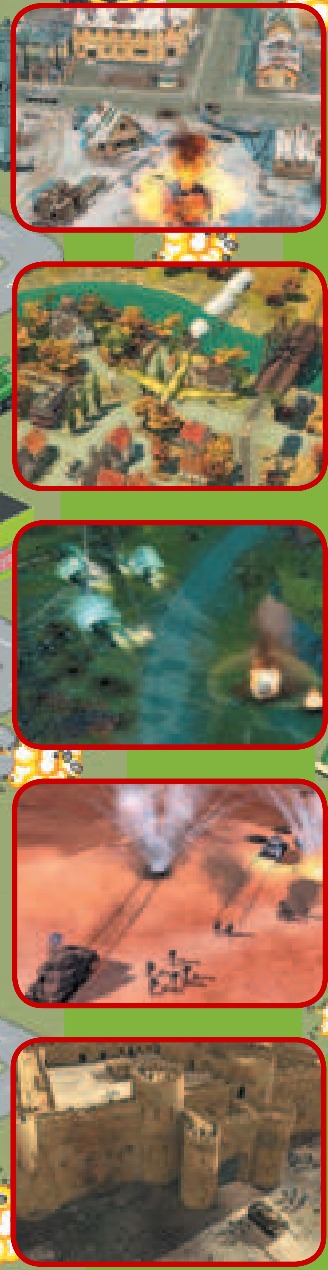
Первым двум тысячам зрителей — сосиски и пиво бесплатно!

Codename: Panzers Phase II (www.panzers.com)

Холестериновая стратегия в реальном времени
PC
Весна 2005 г.
Stormregion (www.stormregion.com)
CDV (www.cdv.de)

Танковые родео на боевых машинах времен Второй мировой войны всегда привлекало туристов. Местные же жители, недовольные ревом моторов, оседающей на просушиваемом нижнем белье копотью и хамским поведением наездников танков, неоднократно пикетировали танкодром «Росистый», названный так в память о зеленых пойменных лугах, на которых произрастала дикая морковь, паслись бурые кролики с могучими резцами и мелкие серые свиньи. Теперь на месте лугов находится пропитанная солярой и маслом пустыня площадью в четыре зурабовских гектара, окруженная со всех сторон бетонными трибунами. Хозяин танкодрома, владелец новенького «Леопарда» 7-й серии герр Ахим Хайделауф — настоящий оптимист! Он считает, что горожане отнюдь не пресытились ни выступлениями его «Панцеров», ни представлениями труппы соседских каскадеров «Пустынные крысы из нержавеющей стали». И впрямь, на этом поистине народном ристалище можно заметить не только хичхайкеров и школьников, но и целые семейства, преимущественно из пригородов: вот глава патриархальной фэмили очень серьезно объясняет жене и детям, чем «Королевский тигр» отличается от обычного, а затем все вместе следят, сколько «Шерманов», поставленных бок о бок, перепрыгнет русская «тридцатьчетверка» (почему-то на огромных гусеницах от болотного тягача). Если вы хотите посмотреть на жителей нашего Города в их первозданном, незамутненном виде — отправляйтесь на родео! Правда, участвовать в народной забаве «подержись за пушку» рекомендуется только тем, кто находится в безукоризненной физической форме. Программа «Фаза-2», которую в этом году предлагает танкодром, по составу труппы, подбору техники и выполняемым трюкам лишь в незначительной степени отличается от прошлогодней «Фазы-1». Танки перекрашены в бежевые тона (тема «Фазы-2» — кампания в Северной Африке), к каскадерам добавились итальянцы на чудом отреставрированных carro armato (танках) Fiat, которые остальные участники шоу таранят и переворачивают. К восторгу зрителей, постоянно держащих средний палец кверху.





▲ «Блицкриг-2»
▲ Codename: Panzers Phase II

маршрут 05

Мужская слеза

экскурсовод АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Мемориал Дружбы народов — Дом с привидениями — Малый мемориал Дружбы народов в поле напротив — Высшая школа XXX

Жизнь после DOOM 3 и Half-Life 2, конечно, есть. Другое дело, что FPS-пульс слаб, тушка обглодана, а перспективы неочевидны. Наступившие двенадцать месяцев будут посвящены работе над тылом: сосредоточенному топтанию на месте, поиску новых форм для старых тем, перекрашиванию Вьетнама в латиноамериканские цвета. Немного научной фантастики разбавит крутой кипяток в жилах многочисленных агентов по борьбе с терроризмом и интернациональной наркомафией. Будьте готовы к году статистов, ибо он уже на дворе!

** МЕМОРИАЛ ДРУЖБЫ НАРОДОВ

Медельинская наб., 70

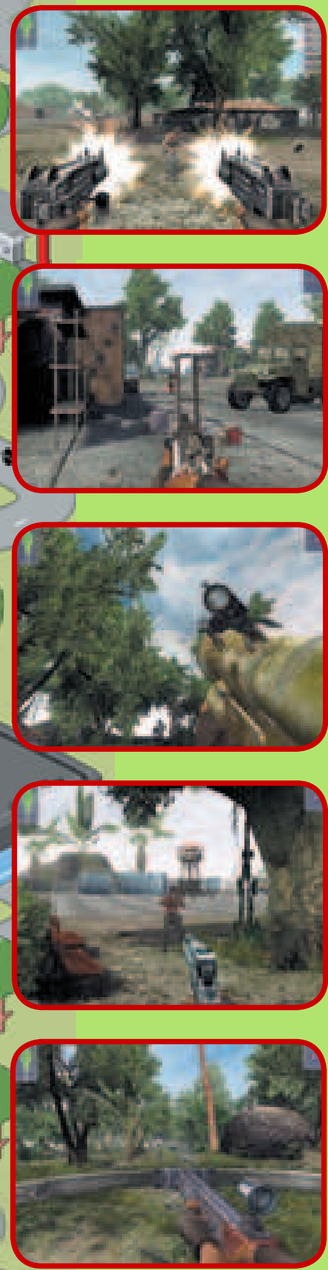
Вход только с парадным «калашниковым»

- **Boiling Point: Road to Hell** (www.deep-shadows.com/ru/index.php)
- **Колумбийско-украинский FPS**
- **PC**
- **2005 г.**
- **Deep Shadows** (www.deep-shadows.com)
- **Atari** (www.atari.com)

В исполинском комплексе совершенно безлюдно — это первое, что бросается в глаза. Шестьсот двадцать пять квадратных километров — двадцать пять в ширину и двадцать пять в длину — пусты, будто граненый стакан на девятый день нового года. Наверное, это неспроста... Величественная громада Мемориала Дружбы народов стилизована под кусок плодородного южноамериканского чернозема, теплый от солнца и расплесканной интернациональной КРОВИЩИ. Согласно заявлению пресс-службы администрации городской управы, этот цельный гранитный утес с красным кирпичом в фундаменте символизирует незатихающую (разве что для смены рожка) дружбу американского специальнослуживого, индейского джунглепритязаемого, мафиозно-маковосоломчатого, революционно-чегеварного народов с некоторыми другими коренными этносами. Мы очень мало знаем об этих людях, основным источником информации о них являются принадлежащие им транспортные средства, щедро раскиданные по мемориалу: красный «Феррари» амазонского индейца, «Гелендваген» погонщика мулов, танк Т-90 простого латинского бакалейщика... Далека и непонятна Южная Америка — а кажется до слез родной!

В центральном музейном помещении, скрупулезно (вплоть до небрежного граффити во славу южноамериканского гомосексуализма!) воссоздающем гробницу индейцев майя, находится экспозиция орудий труда омемореаленных народностей. От примитивного, но безотказного «калаша» до сложносочиненных автоматических систем выслеживания и поддержания интернациональной дружбы, от громкоговорителей до стеклянных банок с красной жижей на днище — все удивляет и радует любознательного посетителя. Редкие портреты коренных жителей навевают романтическое и сентиментальное чувство дежавю: некогда все мы, прыгавшие по елкам и лианам в поисках шишек и травы, были такими вот прямоугольными малополигональными слаботекстурированными индивидуумами без особых признаков интеллекта. А теперь, полюбуйтесь, возводим мемориалы размером двадцать пять на столько же! Амбициозность





Boiling Point: Road to Hell

человеческого разума перехватывает дыхательные пути гостей, и они бесконечно долго стоят, пораженные величием серого вещества в небольшой костяной коробочке...

**** ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ

Улица вязов, 666

Вход только с валерьянкой

- **F.E.A.R.** (www.vug.com/product.do?gamePlatformId=1833)
- **Пугающий FPS**
- **PC**
- **Лето 2005 г.**
- **Monolith** (www.lith.com)
- **Vivendi Universal Games** (www.vug.com)

Знаменитый Дом с привидениями пользуется безотказной популярностью среди любителей острых ощущений. Ради возможности войти в обычное на вид офисное здание поклонники адреналиновых удовольствий записываются в очередь и ждут месяцами. На жертву надевают бронежилет и шлем со сложной электроникой. Выбор вооружения: пистолеты и автоматы для баловства, оружие массового поражения вроде гранатомета или автоматического шотгана для дела. Что внутри, зачем брутальная артиллерия — никто не объясняет. Сами узнаете. В фундаменте красочного шоу под нескромным названием F.E.A.R. море электроники и спецэффектов. Режиссеры плавно согревают мозг искателя приключений неприятными помехами на визорах шлема и провалами в радиосвязи. А вы думали, опыт «Ведьмы из Блэр» пропал всуе? Экраны видеонаблюдения на постах охраны демонстрируют вымоченные в лужах крови манекены, следы детских ступней на потолке, необычные электрические разряды. Это вам показалось или из стены на мгновение проросла собачья морда?.. Вслед за головой к забаве подключаются остальные члены. Потому что на сцене объявляются очень даже агрессивные мужланы, одержимые идеей оставить весь боезапас в тушке пришельца. Вы против? Техники аттракциона так и думали: тщательно скрытые в стенах и элементах декора пиротехнические заряды извергают завидные снопы искр, стволы полыхают адским огнем, от евроремонта остается одно воспоминание. Стоящий столбом специальный дым, очевидно, обладает легким наркотическим эффектом — вы испытываете чувство замедления времени, движения всех присутствующих, включая вас самих, становятся желейными и неохотными. Зато пиротехника неожиданно расцветает в гипертрофированной неземной красоте, фонтанируют стекла, вы вспоминаете, как пару лет назад видели у ненормального друга какую-то компьютерную игру, кажется, она называлась «Макс Пейн». Кто мог подумать, что такое возможно в реальности?! Дальше царит какая-то несусветщина, вы обнаруживаете самое себя летящим по воздуху тяжелым ботинком вперед. Гриндер врезается в лицо статиста (это ведь актеры, правда?), вы сбрасываете за угол гранату, отворачиваетесь и наблюдаете, как сквозь закрытую дверь в комнату входит маленькая девочка. От ее присутствия плоть раскиданных по полу калек начинает трещать и рваться, тела (взрывпакеты, да?) пульсируют плазмой, а маленькое существо все приближается... Вы наконец-то теряете сознание.



В больнице ничего не рассказывают, только укоризненно качают головой: зачем пилить себе нервы, если они ни к черту? Вы потрясены, привороженны и ровным счетом ничего не понимаете. Так и должно быть. Таковы правила игры.

*** МАЛЫЙ МЕМОРИАЛ ДРУЖБЫ НАРОДОВ

Медельинская наб., 69

Вход только с килограммом кокаина

- **El Matador** (www.elmatador-game.com)
- **Колумбийско-чешский FPS**
- **PC**
- **Осень 2005 г.**
- **Plastic Reality** (www.preality.com)
- **Cenega** (www.cenega.com)

Не каждый способен понять, зачем одному району одного Города целых два символа вечной приязни к обитателям самого опиепроизводящего континента мира. Если это знак благодарности, то за что именно? И на какие деньги? А не проще ли повесить маленькую медную доску













▲ F.E.A.R.

▲ El Matador

во славу Чуйской долины?.. Доминирующим достоинством населения дружественной нам Южной Америки, очевидно, является его беззаветная любовь к транспортным средствам. Да, в центре экспозиции снова автопарк. Чуть поскромнее, без итальянских жеребцов и немецких баваромоторов, но тоже со вкусом к раритетным моделям. Неизменные вертолеты, канатные мосты, пуэбло, особняки локальной аристократии и купечества, джунгли и далекие горные хребты — все любовно запаяно в мрамор на долгую и нестираемую память. Как утверждают проектировщики, мерки сняты с реально существующих прототипов группой энтузиастов из ближнего зарубежья. Мемориальные угодья не столь монументальны, как в заведении через дорогу, зато отличаются любовью к детальному исполнению — быть может, именно поэтому малая версия «Дружбы» пользуется расположением окрестных жителей. Специально для El Matador, как ласково называют мемориал соседи, молодые люди одеваются в гавайские рубахи и шорты, щеголяют беретами, безразмерными солнцезащитными очками, даже, прохвосты, мажут лица жженым сахаром!

В числе самых распространенных игр, воссоздающих жаркий колорит латинского мира, — «спецагенты и наркоразбойники», «убей меня, если сможешь», «прятки с ножами». Наиболее опытные участники вскоре становятся боссами, за их головами охотятся представители секретных служб и собственные подчиненные. Справедливости ради стоит отметить, что все социальные развлечения носят легкий, непринужденный характер и ставят целью скорее приятное проведение времени, нежели серьезную попытку симуляции чужого уклада жизни на отдельно взятом гектаре. Молодые хотят своих Панчо Вилья и Аламо уже сейчас. Разве можно их упрекать?

***** МИНИСТЕРСТВО АТОМНОЙ ЭНЕРГЕТИКИ

Проспект Братьев Стругацких, 1

Вход только с бутылкой водки

- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** (www.stalker-game.com)
- **Ядерно-стругацкий FPS**
- **PC**
- **Весна 2005 г.**
- **GSC Game World** (www.gsc-game.com)
- **THQ** (www.thq.com)

О здании Министерства атомной энергетики ходят легенды. Согласно гуляющим из уст в уста слухам, огромный комплекс в виде недвусмысленной формы гриба уже стоял на этом самом месте задолго до закладки первого городского дома. Вокруг простиралась Зона — удивительное и злополучное место, лучше всего описанное в правдивом историческом исследовании братьев Стругацких «Пикник на обочине».

Люди до сих пор пытаются проникнуть внутрь нерукотворной базы Минатома. К этому их подталкивают россказни о неземных артефактах и бешеном богатстве, скрытом за стенами из неизвестного строителям материала. Сам факт, что министерство тщательно охраняется специальным подразделением военной милиции, на вооружении у которой есть и вертолеты, и тяжелая бронетехника, говорит о многом. Один отставной энергетик, по какой-то ошибке попавший в Центральную кастрюльную клинику, рассказывал распустившим уши гномам и оркам удивительные вещи. Мол, здание значительно больше изнутри, чем снаружи. Мол, каждый этаж занимает территорию с два городских района, причем на вид неотличим от какого-нибудь загородного местечка. Брошенные деревни, глухие перелески, останки заводов и военных баз — все некогда зафиксированное тов. Стругацкими — на самом деле находится внутри здания! Работники министерства называют себя «сталкерами», они посвящают жизнь экспедициям на разные этажи, откуда обычно возвращаются далеко не в полном составе. Их потомство часто держат в формалине, а не в детских садах. Болезни сотрудников не поддаются не только лечению, но даже диагностированию.

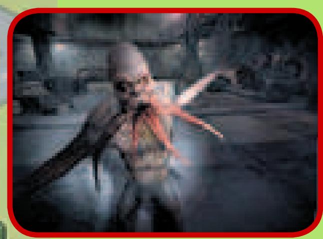












▲ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Они много пьют («спасает от радиации, дружок»), запросто съедят крысу, если голодны, управляются с оружием не хуже «голубого берета». Время от времени из ворот здания выезжают новейшие «ГАЗы» — которые уже лет тридцать как сняты с производства. Слепые собаки, так удивившие биологов, тоже сбежали из «Башни», как называют Минатом жители окрестных домов. Они же по вечерам пугают детей жирными карликами, полтергейстами, зомби и другими совершенно абсурдными, но удивительно правдоподобными уродами. Туристов сюда тоже не возят. Если они приходят, то приходят сами, ночью, с приборами ночного видения и месячным запасом еды. Мы вас, разумеется, совершенно ни к чему не подталкиваем и не предупреждаем. Поняли, нет?

По степени загадочности так называемое «здание Атомной энергетики» является не меньшей загадкой, чем пирамиды в долине Гиза или постройки Гауди в Барселоне. Ведь вы не верите, что такое мог построить человек? Вот и мы тоже...

**** ВЫСШАЯ ШКОЛА XXX

Проезд Змея Плискина, 15

Вход только для суперсолдат

- **Project: Snowblind** (www.eidosinteractive.com/gss/legacy/snowblind/main.html)
- **FPS**
- **PC, Xbox, PlayStation 2**
- **Весна 2005 г.**
- **Crystal Dynamics**
- **Eidos** (www.eidos.com)

Высшая школа XXX, спецслужбы столь засекреченной, что ее трехбуквенное название-аббревиатура не может быть упомянуто всуе, занимается рискованными опытами с геномом человека. Это давняя мечта каждого генерала — и она близка к реализации. Высшая школа подрядилась выводить суперсолдатиков уже довольно давно, но никто до конца не понимал, как именно строгих юношей с холодной головой и пламенным сердцем превращают в идеальные боевые машины. Теперь мы знаем.

Шакалы вечного пера и ящика для дураков пронюхали о шалостях с курсантским генофондом благодаря скандалу, разразившемуся в благородном семействе Специальных Вооруженных Сил.

Именно тогда шеф-директор Высшей школы Уоррен Спектор (Warren Spector), чье ФИО недвусмысленно является псевдонимом, ушел в отставку, громко хлопнув трехтонной дверью. Ему не дали закончить хитроумные и опасные опыты по так называемой «аугментации» человека: печально известный проект Deus Ex был закрыт. На его базе вскоре возник другой — Project: Snowblind, облегченная версия опытов м-ра Спектора. Местные генералы решили не забивать суперсолдатские головы сверхсложными материями. Они использовали идею наноаугментации для создания людей-газонокосилок, машин для убийства.

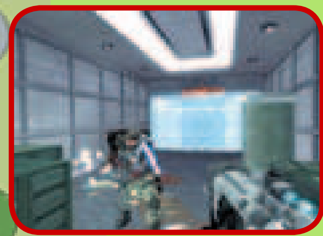
Если бы азиатский режиссер Вонг Кар-Вай узнал о проекте Snowblind, он снял бы фильм под названием «2065». Футуристические солдаты Высшей школы впервые участвовали в боевых действиях в Гонконге — при подавлении мятежа. Вооруженные тяжелой и экспериментальной техникой, они способны видеть сквозь стены, замедлять течение времени (этим сейчас никого не удивить), а также пользуются услугами роботов-спутников, энергетических экранов и хитроумных электронных отмычек. По утверждениям нейтральных наблюдателей, они устроили настоящую бойню, но миссию выполнили: уникальное электромагнитное устройство для полного обесточивания целых регионов было возвращено в руки государственных функционеров, а суперсолдаты отправились на дальнейшую доработку в так называемую Высшую школу XXX.

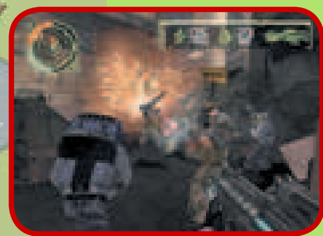
Мы не рекомендуем молодым людям призывного возраста появляться в непосредственной близости от здания Школы — в один прекрасный момент они могут потерять сознание, а затем очнуться с экспериментальным оборудованием на полмиллиона долларов в крови. ◘













▲ Project: Snowblind

маршрут

06 Тонкая зеленая рамка

экскурсоводы НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ, ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Иппоцирк — Исторический музей им. Microsoft — Заведение «Лачуга Героев Испепеленных Империй» — Центр современного футуристического искусства — Кинотеатр одного фильма — Реалити-тур в воссозданный средневековый замок

Если при первых тактах «Прощания славянки» у вас начинается изжога, если человек, похожий на Василия Теркина является во сне со «шмайсером» наперевес и требует выдать GPS-координаты партизан, если утренний метрополитен все больше напоминает вам высадку в Нормандии... пора сменить пластинку! Есть ли жизнь за пределами военно-исторических RTS? А то!! Благодаря нашему путеводителю вы не пропустите ни одной достойной внимания стратегии в реальном времени и счастливым образом избежите нежелательной встречи с героями Второй мировой.

* ИППОЦИРК

Угол Хистори-Лэйн и RTS-авеню

Открыт с 17.00 до 23.00

- **«Казаки-2: Наполеоновские войны»** (www.cossacks2.ru)
- **Массовая стратегия в реальном времени**
- **PC**
- **1 квартал 2005 г.**
- **GSC Game World** (www.gsc-game.com)
- **CDV** (www.cdv.de)

Конный цирк «Казаки Украины» построен на развалинах гигантского римского амфитеатра, возведенного в 4 г. до н.э. по приказу военного коменданта Валериана Брута. В свое время на потребу толпе здесь проводились кровавые гладиаторские побоища, в которых кроме рабов задействовались слоны, собаки и даже свиньи. В медиевальный период на арене проходили рыцарские турниры. После наполеоновских войн в сильно пострадавшем здании остановились на постой черноморские казаки и до сих пор отказываются покинуть помещение, что уже почти два века ставит в тупик представителей муниципалитета. Казаки размножались неизвестным способом (сторожилы по этому поводу упоминают дрова и камень), и теперь в развалинах их обитает до 64000; сокращать свое поголовье они категорически отказываются.

Театрализованные шоу для так называемой «труппы GSC» — добыча средств к существованию. Во время представлений инсценируются знаменитые сражения XVII-XVIII вв.; казаки не только жонглируют ядрами, демонстрируют чудеса выездки и разнообразные групповые построения, но и в соответствии с национальными традициями выказывают недюжинные способности к переодеванию (в старинное обмундирование пятнадцати государств). Как и многие другие здания Города, амфитеатр-цирк в настоящее время реконструируется. Говорят, по ночам можно увидеть обозы, курсирующие по RTS-авеню между ристалищем и «Лачугой Героев Испепеленных Империй». В любом случае блоки из прессованного мусора в стенах Лачуги и цирка явно имеют одно происхождение. Казаки гордятся цирком и утверждают, что по завершении работ он будет выглядеть лучше,













▲ **«Казаки-2: Наполеоновские войны»**

чем амфитеатр во времена римской оккупации. Тем не менее внутреннее убранство изменится незначительно — казаки не нашли возможности отказаться от плоских декораций на арене, зато обещают смертельный номер под названием «защита линией от огня в лоб в режиме stand ground», а также такой элемент программы, как стратегическая карта. Число имперсонируемых наций сократится до шести, ввиду расходов на воспроизведенные во всех деталях мундиры. Члены труппы также заявляют о плановом подорожании билетов в связи с данным обстоятельством.

Посетители цирка должны иметь в виду, что его посещают в основном фанатично преданные конным видам искусства жители пользующихся дурной славой районов Города. Рекомендуется сидеть смирно, не покупать у лоточников шашлык из конского крупа и ни в коем случае не делиться с окружающими критическими замечаниями, так как они могут случайно уловить в вашей речи знакомые им слова.

*** ИСТОРИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ ИМ. MICROSOFT

Хистори-Лэйн, 97

С 8.00 до 20.00, скидок на билеты не бывает, парни!

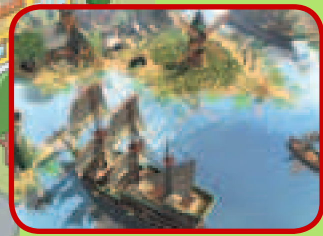
Microsoft (www.microsoft.com/games)

Ультрамодерновый Исторический музей, игольчатыми формами немного напоминающий оперный театр в Сиднее, окружен гигантскими подсвеченными рекламными щитами с надписями «Microsoft This» и «Microsoft That», в отсвете которых хорошо видны мраморная облицовка и цветные витражи. В этом году музей в очередной раз реорганизует экспозицию: античная и средневековая коллекции частично перемещены в запасники, чтобы освободить место для предметов эпохи европейской колонизации Нового Света. Музей всегда славился своими красочными и масштабными диорамами; ныне при их создании использованы головные уборы мужественных (на этом эпитете настаивает политкорректный директорат музея из Далласа, штат Техас) американских индейцев, окаменевшее дерево из девственных лесов Северной Америки, мушкеты английских солдат-краснорубашечников, топор Джорджа Вашингтона и даже чучело белого медведя. Качающиеся на нагоняемых замаскированными вентиляторами волнах макеты парусных кораблей выполнены с беспрецедентной точностью, движущиеся разноцветные люминесцентные лампы (время от времени бесследно исчезающие, с чем связано немало легенд о полночных призраках в длинных одеждах) создают иллюзию смены дня (тени объектов диорамы удлиняются к «закату») и ночи, во время которой в окошках миниатюрных домов зажигаются сотни светодиодов. Кроме посещения воссозданного поселения племени тупи, в экскурсию входит историческая лекция, в значительной степени основанная на труде св. Сида-Колумба Мейера «Колонизация», где подчеркивается культурная специфика освоения континента европейцами — испанской конкисты, английской массовой колонизации и французского сотрудничества с коренными жителями. По воскресеньям в славящемся своей акустикой Зале растровых колонн городской симфонический оркестр исполняет старинные военные марши.

Age of Empires III
(www.ensemblestudios.com)
Колонизация в реальном времени
PC
3-4 квартал 2005 г.
Ensemble Studios
(www.ensemblestudios.com)













▲ Age of Empires III

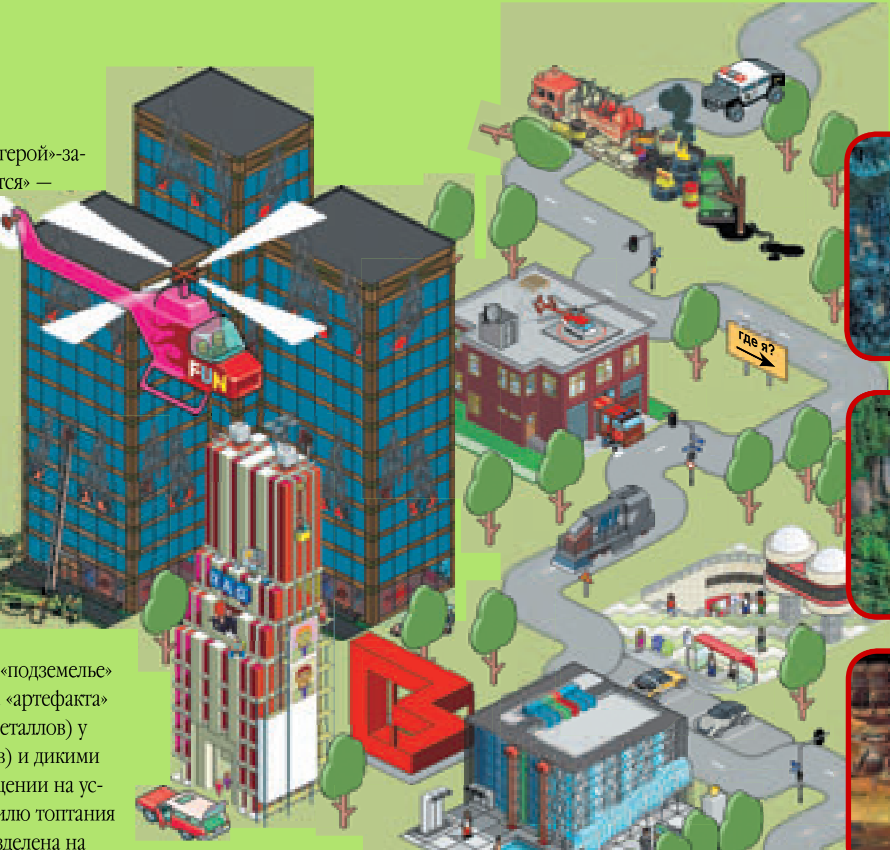
* ЗАВЕДЕНИЕ «ЛАЧУГА ГЕРОЕВ ИСПЕПЕЛЕННЫХ ИМПЕРИЙ»

Пустырь, угол Фэнтези-стрит и Риалтайм-авеню

Вход — десятка с рыла

- **«Герои уничтоженных империй»** (www.heroesofae.com)
- **Стратегия в реальном времени**
- **PC**
- **3 квартал 2005 г.**
- **GSC Game World** (www.gsc-game.com)
- **GSC World Publishing** (www.gsc-game.com)

Полуразрушенные корпуса конного завода жители Города с давних пор именуют Лачугами; просторные, но затхлые строения традиционно арендовались сразу несколькими питейными заведениями без имени и притязаний. Несколько лет назад комплекс был целиком приобретен за бесценок казацкой корпорацией, владеющей местным иппоцирком. С использованием безотходных технологий и македонских строителей Лачуги были перестроены в развлекательный центр, сочетавший в себе кинотеатр на 64000 мест и греко-римскую баню для массовых симпосионов с портвейном. Ретроспективу фильмов Оливера Стоуна завсегдатаи Лачуг встретили прохладно, и центр проверенным способом был переоборудован в молодежный танцпол с романтичным названием «Лачуга Героев Испепеленных Империй» для спившихся кастрюльников и лиц, отсеиваемых при фейс-контроле на входе в «Заповедник гоблинов». Коллективный притон «Каждый хочет быть героем» начинается около девяти часов вечера; «герой»-затравщик «прокачивается» — выполняет несложные ритмические телодвижения (например, «колун», имитирующее лесозаготовку), которым по мере сил начинают подражать остальные посетители («пеоны»). Притон считается удачным, если в него удается вовлечь не менее шестидесяти четырех тысяч участников; особый изыск для «героя» — спуск в «подземелье» (в подвал) для захвата «артефакта» (чаще всего — лома металлов) у «монстров» (клошаров) и дикими прыжками по возвращении на условный паркет. По стилю топтания рабочая молодежь разделена на «фракции» (гопы) Карликов, Ледяных, Тухлых, Чилавеков, Демонов и Друидов (в состав последних принимаются деградировавшие кастрюльники-эльфы). Периодически имеет место быть игра в «дракона» (массовый вариант «слона» с использованием брезентового покрывала и головы из папье-маше), между «фракциями» часто происходят вялые и незрелищные массовые «сражения» (массовые свалки). Администрация «Лачуги» тем не менее полна оптимизма и намерена в течение года ввести в строй вторую и третью очереди заведения — тематические фракционные залы. Любителям экзотики, которые отважатся посетить «Лачугу», рекомендуется воспользоваться услугами опытного гида, способного при необходимости быстро вывести их из заведения.



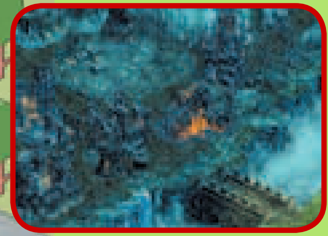
** ЦЕНТР СОВРЕМЕННОГО ФУТУРИСТИЧЕСКОГО ИСКУССТВА

Угол Риалтайм-авеню и Сайнсфикшн-стрит

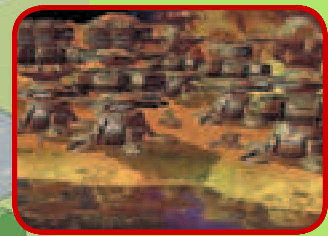
Всплеснувшие руками и ахнувшие на входе проходят даром!

- **Earth 2160** (www.earth2160.com)
- **Подсвеченная НФ в реальном времени**
- **PC**
- **Весна 2005 г.**
- **Reality Pump** (www.realitypump.pl)
- **Zuxxez** (www.zuxxez.com)













▲ «Герои уничтоженных империй»

▲ Earth 2160

В стеклянных кубах и призмах Центра в этом году вольготно разместилась группа вольных польских художников с типично странным названием Unter Zuxxez, представляющая на восхищение публики макроинсталляцию «Жизнь в будущем: взгляд номер три».
Привычно удивительная, она состоит из реальных («сгущенных») объектов полностью изобретенного П-артизанами обширного универсума с чертами эклектики и декаданса. Разработчиков, как они сами себя называют, легко распознать по армированным проволокой и красной глиной прическам; они постоянно разгуливают среди своих творений, редко снисходя до бесед с посетителями. Известно, что расставленные по залам объекты изображают собой механизмы и жилища из мира китайцев-гегемонов, бортовых компьютеров с манией убийства и вольных амазонок-селениток, включающего в себя всю Солнечную систему («Они считают, что Земля устарела и обречена, а Марс недостаточно космополитичен», — говорит Дирк Хассингер, меценат и антрепренер). При создании штук искусства (или, как теперь модно говорить, юнитов) художники вовсю педалировали т.н. «модульный подход», по их мнению, стирающий грань между серийным и уникальным; посетителям не возбраняется приставлять сегменты одного юнита к сегментам другого и наслаждаться таким образом символическим значением актуального обмена. Большое значение придается материалу композиций — по словам создателей, уникальность юнитов подкреплена осязаемой текстурой нескольких видов металла и кремниевых соединений; утверждается, что вода, булькающая в некоторых objects d'art, является «тяжелой» (что, очевидно, метафора).
Часть макроинсталляции до сих пор укутана в черную пленку. Она, как считается, посвящена неким «Чужим» (хочется верить, что это не еще одно «переосмысление» Гигера) и будет представлена позднее. В создание причудливой атмосферы вносят свой вклад световые и пиротехнические эффекты; в глубине водяного зала иногда случается лиловая или оранжевая вспышка, выхватывающая из полумрака очертания фантасмагорических не то жилищ, не то строений и их отражений в «жидкой поверхности одной из внешних планет». Здания порой похожи на целые города с башнями и виадуками, стоящие на одной платформе, а иногда это легкие конструкции из решетчатых ферм.
Макроинсталляция, безусловно, любопытное зрелище даже по местным меркам, а правы ли художники в своем видении будущего — покажет время...

КИНОТЕАТР ОДНОГО ФИЛЬМА

Риалтайм-авеню, 226

Сеансы в 14.00, в 16.00, в 18.00, в 20.00 и в 22.00. Для ветеранов ВВС бесплатный попкорн

Act of War: Direct Action
(www.atari.com/actofwar)
Параноидальная стратегия в реальном времени
PC
Весна 2005 г.
Eugen Systems
(www.eugensystems.com)
Atari (www.atari.com)

В Городе, где никого не подавляющее большинство населения имеет высшее гражданское образование, имеются места досуга и для людей с выправкой. Одно из них — уютный кинозал «Экскалибр» на территории военной базы, демонстрирующий на широком экране то, что обычно можно посмотреть только на видео.
«Акт войны — прямое действие», фильм этого сезона, стремится достучаться до пятнистых сердец милитари-аудитории не только наивно-тавтологическим названием. Сценарист, известный писатель и экс-пилот B-52 Дэйл Браун, автор популярнейшего романа «План атаки» (где российский президент Грызлов решается наказать Маклэнэхана и его эскадру самолетов-роботов за дерзость и разрушить самое дорогое, что есть у Америки, — стратегическую авиацию), постарался, чтобы зритель не скучал. Действие начинается с



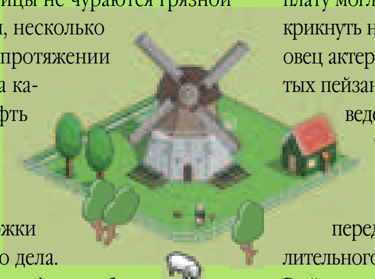






Act of War: Direct Action

террористических актов в Сан-Франциско самого ближайшего будущего, стирающих с лица земли это гнездо пацифизма, и динамично протекает через Нью-Йорк, Москву, Лондон и Каир. Батальные сцены сняты с неожиданным для жанра размахом и с большим тщанием: высокотехнологичные беспилотные самолеты и вертолеты огневой поддержки порхают над Пикадилли и Рублевским; бойцы подразделения Task Force Talon (в бронированных экзоскелетах!) вершат на улицах справедливый суд над террористами, за которыми стоит Консорциум (кучка грязных олигархов, решивших ввергнуть мир в хаос, чтобы заработать на нефтяных фьючерсах). Элитные бойцы не чураются грязной работы, несколько раз на протяжении фильма качая нефть и продавая ее для поддержки правого дела.



Создатели фильма бескомпромиссны в обличении терроризма и убедительно показывают, что в борьбе с ним оправданы любые средства: пленных безусловно надлежит использовать в качестве источников дохода. Помимо патриотических достоинств «Акта войны» следует отметить хорошую операторскую работу: отбрасывающие друг на друга тени листья деревьев в Центральном парке окончательно убеждают зрителя в недопустимости реализации плана по выводу всех войск отовсюду под кодовым названием «Сурок». Пацифизм не прокатит!

РЕАЛИТИ-ТУР В ВОССОЗДАННЫЙ СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ЗАМОК

Риалтайм-авеню, 253

Вход по предъявлении справки о прививках от чумы и оспы

FireFly Studios' Stronghold 2 (www.fireflyworlds.com/sh2_index.php)
Реалистично-медиевальная стратегия
PC
Весна 2005 г.
FireFly Studios (www.fireflyworlds.com)
Take-Two (www.take2games.com)

Замок Олафа Мрачнозуба всегда был центром семейного досуга нашего Города: взрослые за умеренную плату могли несколько раз прикрикнуть на пасших электрических овец актеров, изображавших неумытых пейзан, и соревновались в возведении замков из гипсокартона; дети с восторгом наблюдали за почти всамделишной осадой передней стены и ворот увеселительного заведения.

Выйдя на новый уровень реализма, перестроенный и расширенный тематический замок стал гораздо мрачнее: персонал живет аутентичной средневековой жизнью двадцать четыре часа в сутки, недельными вахтами. Перед входными дверями домов, которые ради пущего реализма были перенесены внутрь крепостных стен, скапливаются настоящие нечистоты, неосторожных «жителей» и посетителей кусают крупные крысы. Примеряющий на себя на день-другой роль феодала должен теперь руководить не только мотанием пряжи из овечьей шерсти, но и наймом золотарей с сокольничими (последних — для дератизации), а также экзекуциями ленивых, нерадивых и вороватых. За особую плату желающий ощутить себя полноправным сеньором может выступить в роли палача, очищающего преступников от скверны с помощью дыбы, колеса и испанских сапожков.

Модели замков, составленные из специальных блоков, могут быть куда больше прежних. Также легко заметить, что они стали по-настоящему трехмерными. Инсценированные драки на стенах замка и возле них с использованием холодного оружия и котлов с охлажденным маслом резко прибавили в зрелищности и интересности: во всех башнях оборудованы винтовые лестницы, на которых один боец с затупленным клинком может долго сдерживать десяток нападающих. Чревоугодники могут собрать друзей на пир, где им подадут фирменное блюдо — фаршированную цукатами чумную кабанью голову...

Концепция «живого Средневековья» приходится по нраву посетителям: паразиты, отсутствие воды и канализации дают возможность по возвращении домой особенно тонко почувствовать современный комфорт. ◘













▲ FireFly Studios' Stronghold 2

маршрут

07 Киношки Мегаполиса

экскурсовод АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Кинотеатр «Гражданская оборона» — Музей вторичного фильма «Бумерево» — Массажный видеосалон «Подвиг»

Они идут навстречу друг другу! Когда-нибудь порно... пардон, киноиндустрия и КИ встанут рядом на равных, возьмутся за руки и больше никогда-никогда не расстанутся!! А пока этот волнующий момент не наступил, старший неинтерактивный брат смотрит свысока на шалости более активного младшего. В 2005 году игры по порно..еще раз пардон, кинолицензиям еще сильнее обещают отдавать, простите, симплицизмом и клинической тупостью. Ни относительная драматургия, ни якобы богатый эмоциональный мир большого экрана пока не интересует девелоперов — им нужна лишь оболочка, узнаваемые рожи, повод для рекордных продаж. Чуть более интеллектуальный подход, с привлечением второсортных кинорежиссеров, актеров, операторов и музыкантов большого бизнеса, демонстрируют лишь отщепенцы, богатые и способные себе позволить. Splinter Cell-изыски — это все равно мейнстрим, но вызывающий некоторое уважение, путь не от сложного к незамысловатому, а наоборот. Наши якобы респекты.
По автобусам, товарищи!

*** КИНОТЕАТР «ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА»

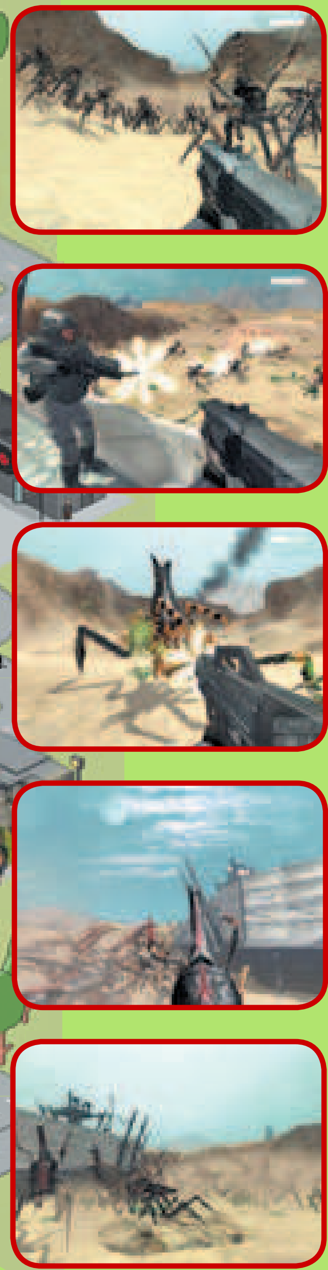
Жукоффка плаза, 7

Вход только по предъявлению аусвайса

- **Starship Troopers** (www.starshiptroopers-game.com)
- **Безмозглый FPS**
- **PC**
- **2005 г.**
- **Strangelite** (www.strangelite.co.uk)
- **Empire Interactive** (www.empireinteractive.co.uk)

В самом чреве спальных районов нашего Города окопался один из старейших кинотеатров — «Гражданская оборона». Место, где наши прадеды некогда смотрели сначала первое звуковое, а затем первое цветное кино, медленно приходило в упадок все эти годы, словно фантастический червь, пропуская через собственное чрево обоймы праздничной публики. Многие центральные кинотеатры давно вооружили себя THX-проекторами и обросли модными кафе. Многие, но не «Гроб». На входе в откровенно попахивающую сугубо общественным заведением киношку за древним письменным столом на убогой деревянной лавке стратегически расположена вековая старушка. Она торгует билетами в открытый всем ветрам негостеприимный зал, где крутят только Патриотическое Кино. Сложно даже предположить, как байеры этой шараги смогли позариться на Starship Troopers. Скорее всего, они уловили знакомые интонации и ударения в словах «гражданин» или «государство», однако не менее презентабельной кажется идея о пробуждении шальных сантиментов при виде чистых и молодых лиц, мечтающих только о высоком. Хорошо, что согбенный техник в проекторной уже с десяток лет не способен разглядеть происходящее на экране, — с ним могло бы приключиться клиническое. Наша Starship Troopers ощутимо отличается от одноименного произведения хитрого лиса Пола Верховена и, уж несомненно, далека от печатных исходников Роберта Хайнлайна. Английские рукосуи Strangelite решительно и неотвратимо извлекли и месседж, и лукавую стилизацию из талантливых верховеновских виршей — осталась одна срамная бойня. Безостановочная. Бессмысленная. Умельцы взяли за края пятнадцатиминутный эпизод осажденной крепости на жучьей планете — и растянули его на пару десятков часов и несколько миссий. Мы не удивились бы, узнав о зоофильских или просто антиграждан-





▲ Starship Troopers

ских симпатиях авторов новой Starship Troopers, — уж слишком неуклюжи и никчемны космопехи, их оружие безыскусно, а действия однообразны. И слишком хороши жучары, как славно они отрывают головы, пробивают грудные клетки и отрывают конечности! Заставляет задуматься, да...
Даже старушка в импровизированной входной кассе, наверное, отказалась бы отправлять свои функции, узнав, какое беззастенчивое и антигуманное месиво творится в десятке метров за ее ветеранской спиной. Однако молодые люди выходят с сеансов с хорошо известной ей улыбкой — и благолепная дама думает, что они собираются ехать на БАМ или помогать дружественному Лаосу в нелегком деле обретения независимости. Не говорите ей, ладно?

МУЗЕЙ ВТОРИЧНОГО ФИЛЬМА «БУМЕРЕВО»

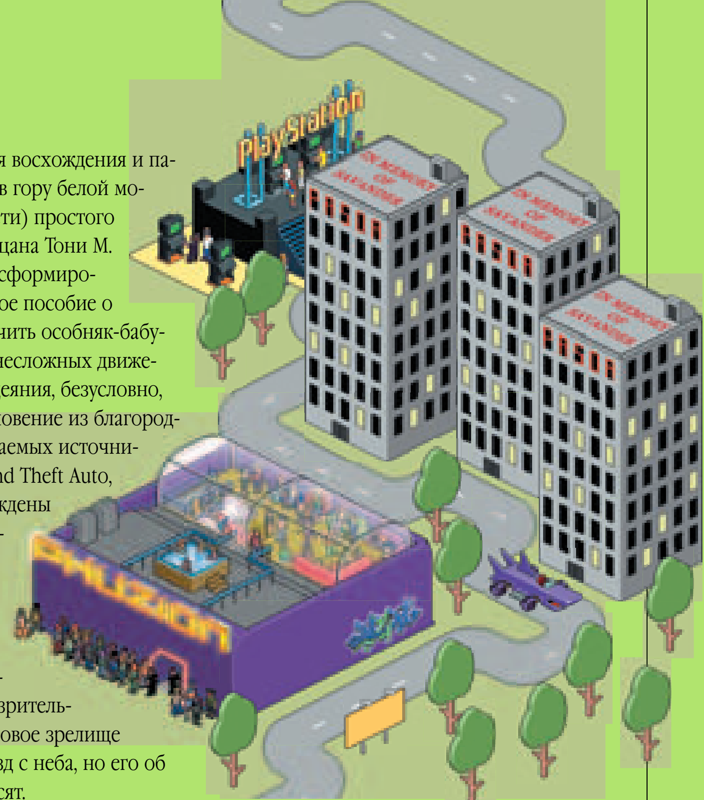
Ул. Беси Молдаванки, 25

Вход только в красном пиджаке

Scarface (www.scarfacegame.com)
Пародия
PC, PlayStation 2, Xbox
2005 г.
Radical Games (www.radical.ca)
Vivendi Universal Games (www.vug.com)

The Godfather
Трагедия
PlayStation 2
2005 г.
Electronic Arts (www.ea.com)
Electronic Arts (www.ea.com)

Дресс-код предельно прост: «шестисотый» при джипе, быки, силиконовая коза, котлета капусты, рожа, понты. Музей вторичного фильма «Бумерево» остается на своем месте вовсе не ради показа кинопродукции своим единообразным посетителям. Это салон, променад, штаб, казармы и школа — все в одном. Случайным глупым туристам говорят, что билеты закончились. Им бы радоваться.
В двух залах заведения — пехотном и ВИП — крутят развлекательное и общеобразовательное. В краткие часы безделья, когда затертые до дыр катушки «Бумера» приходится обменивать на новые, в казармах ставят Scarface. Специально по просьбам личного состава местные гоп-опера сообразили для «Бумерева» адаптированный перевод: без блин-зауми, с сильно причесанным базаром. Стараниями группы, называющей себя Radical G., драматическая история восхождения и падения (лицом в гору белой морозной свежести) простого кубинского пацана Тони М. запросто трансформировалась в учебное пособие о том, «как получить особняк-бабукокосы в три несложных движения». Авторы деяния, безусловно, черпали вдохновение из благородных и всеуважаемых источников вроде Grand Theft Auto, но были вынуждены предельно разжевать этот базл во избежание массовых коллапсов коры головного мозга в зрительном зале. Итоговое зрелище не хватает звезд с неба, но его об этом и не просят.



КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

Фамилия

Имя

Отчество

Возраст | Индекс

Адрес

Телефон

E-mail

ВЫДЕРЖКА ИЗ «ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

▼ Купон заполняется печатными буквами.

▼ Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).

▼ К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).

▼ В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.

▼ Фамилии победителей лотереи публикуется в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

Чуть более тонкая работа ведется в ВИП-зале. Боссы благоволят простым мотивам Нино Роты, им импонирует честное одутловатое лицо Марлона Брандо — и его успехи в семейном строительстве. Действуя через офшорную компанию Electronic Arts, владельцам «Бумерева» удалось прикупить для домашних посиделок актеров Дюваля и Каана, лишь великий Марлон успел скрыться от «мальчиков из совета директоров» благодаря нерушимому пакту с Костлявой (впрочем, оставив за собой несколько экземпляров голоса возлюбленного ВИП-залом дона Корлеоне). «Мы любим смотреть «КрестнОго пахана», — сообщает бригадный генерал X. — Но пацаны считают, что кое-где не хватает правды жисти...» Поэтому в ближайшие месяцы ВИП-зал обязательно получит специальную версию The Godfather с эпизодами, о которых красные пиджаки нашего Города мечтали долгими зимними вечерами.

****· МАССАЖНЫЙ ВИДЕОСАЛОН «ПОДВИГ»

Азиатский проезд, 3

Вход через окно или чердак

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (www.splintercell3.com)

Супершпионский триллер

PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube

2005 г.

Ubisoft (www.ubi.com)

Ubisoft (www.ubi.com)

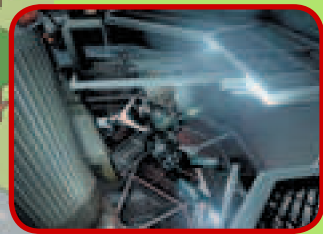
Несмотря на неудачное расположение в темном и неприятном проулке, «Подвиг» остается одним из наиболее технически продвинутых видеомассажных нашего уникального Города. Пусть установленное в нем оборудование успело морально устареть за несколько прошедших лет, но владельцы заведения продолжают привлекать публику агрессивной рекламной политикой. Гости «Подвига» вполне привыкли к постоянному присутствию мировых звезд: если премьеру открывает актер Майкл Айронсайд под музыкальное сопровождение диджея (или композитора?) Амона Тобина, после просмотра режиссер «Беглеца» и «В осаде» Энди Дэвис разжевывает подробности съемки самых захватывающих эпизодов, а сочинитель Том Клэнси подписывает обложки собственных технотриллеров, адаптированных для киносценария, — это нормально, ничего удивительного, и не к такому привыкли, да.

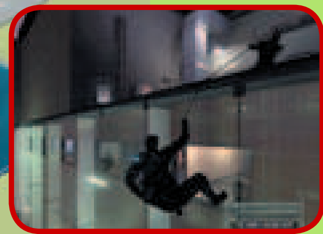
Прокатчики «Подвига» ориентируются на современное, чисто развлекательное великонемое от самых известных людей индустрии. Сценарий и драматургия в расчет обычно не берутся — байеры ставят на зрелищность и ультратехнологичность. Художественно анимированное насилие с удовольствием воспринимается современной публикой, сцены резни с использованием холодного оружия, убийство голыми руками изрядно повышают рейтинг фильма. Сюжетная логика обычно подразумевает один или два «неожиданных поворота»: если искушенный в жанре пациент заранее догадался о предстоящем трюке — тем лучше, он получает море удовольствия от осознания собственной проницательности. «Подвиг» предпочитает не закупать одиночные фильмы, но склоняется к франчайзам, которые не отпугивают массового зрителя незнакомым названием или именем, не заставляют думать, переживать, чувствовать. Публика идет расслабиться после рабочего дня/недели — так почему бы не создать максимально комфортные условия для заслуженного массажа?!

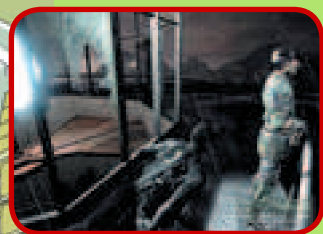
Сегодня в прокате: сиквел сиквела по бестселлеру Tom Clancy's Splinter Cell 3: The Chaos Theory!! ◘

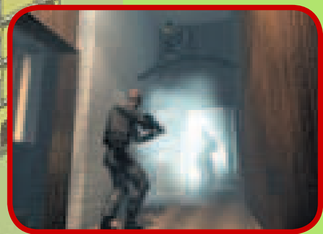












▲ Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

маршрут

08 Прогулка по Чайна-тауну

экскурсовод ФРАГ СИБИРСКИЙ

Ресторан «Мудрость нёба» — Арена китайского бокса — Дом Летающих Кинжалов

От местности под названием «Чайна-таун» можно ожидать иероглифов, хлопушек, бумажных фонариков и рассекающих по улицам длиннобородых драконов... Но в нашем Чайна-тауне ничего такого нет. Квартал как квартал. Только с китайцами. Конечно, в округе расплодилось паранормальное количество парикмахерских, ресторанов и публичных домов, но оформлено это во вполне западном стиле. Типовые бетонные коробки, рекламные слоганы в качестве эзотерических украшений и лишь иногда... Ты еще не утомлен, круглоглазый дьявол? Все еще твердо намерен пуститься на поиски китайской еды, китайского бокса и китайских проституток? Тогда следуй за мной. Мы пообедаем с Oddworld: Stranger's Wrath (Oddworld Inhabitants), в Fight Night Round 2 (EA Sports) узнаем, чье кунфу лучше, и завершим увлекательный вечер в... в общем, разбудим Данте в Devil May Cry 3 (Capcom). Он не обидится.

**** РЕСТОРАН «МУДРОСТЬ НЁБА»

Улица Великого Путешествия на Запад, угол бульвара Грядущих Свершений

Нашему ресторану — 1144 года!

- **Oddworld: Stranger's Wrath** (www.eagames.com/official/oddworld/strangerswrath/us/home.jsp)
- **Шутер с элементами аркады**
- **Xbox**
- **Февраль 2005 г.**
- **Oddworld Inhabitants** (www.oddworld.com)
- **Electronic Arts** (www.ea.com)

Приглашаем вас и ваших друзей посетить ресторан китайской национальной кухни «Мудрость нёба». Вас встретит аромат цветков сливы. Эти цветы являются первым вестником приближающейся весны. В халате, расшитом золотыми драконами, в головном уборе, сложном, как лабиринт смерти в храме Шаолинь, вы попираете собой трон китайской империи... Такое возможно только в опиумном сне? Ничего подобного! Заходите в наш ресторан, что расположился на ул. Великого Путешествия на Запад под козырьком-пагодой. Он предлагает лучшие образцы знаменитой китайской кулинарии. Попробуйте суп из маринованных бурундуков — любимое блюдо последней императрицы Ци Си, или филе скунса с арахисом — это блюдо предпочитал император Пу И. Тоже последний. Бизнес-ланч — живые стрекозы и кузнечики в ласточкиной слюне... Кстати, во дворе удобно расположилась нормальная опиумокурильня.

Все мутирует, все изменяется, эволюционирует под видом деградации и деградирует под видом эволюционирования. Вот и смелая серия аркад про удивительный мирок Oddworld в своей четвертой инкарнации прощается с платформенными корнями.

На этот раз аниматоры-затейники из Oddworld Inhabitants сделали... трехмерный шутер!

Вестерн. Вы представляете себе вестерн в декорациях Oddworld? Главный герой срисован с Клинта Иствуда. Сеттинг — цепочка маленьких городков, лежащих посреди пустыни или затерянных в пыльных джунглях. Городки (или, как их тут называют, «подунки») населяют гигантские цыплята (клаккеры). По меркам серии гигантские цыплята — совсем не странные создания. С каждым таким цыпленком можно погово-













▲ Oddworld: Stranger's Wrath

рить. Каждого можно напугать, стукнуть пистолетом или пристрелить. Напуганные и стукнутые носятся по улицам, как... ну да, как цыплята с отрезанными головами. Потом они, как и положено в вестернах, затаивают злобу, прячутся, стреляют по герою из укрытия или передают послание о его нехорошем поведении в следующий городишко. В каждом городе есть два главных культурно-досуговых центра: офис шерифа и оружейный магазин. В офисе получаем заказы на новые головы (разумеется, эти головы красуются на плечах боссов. Фактически вся игра — набор эпических сражения с боссами). В магазине закупаем амуницию. Живую амуницию. Помните горящие пули из «Кролика Роджера»? Здесь еще сложнее. Герой вооружен гигантским (!) двуствольным (!!) арбалетом (!!!). Ну а в качестве боеприпасов Стрэнджер использует... различных (разнокалиберных?) насекомых и мелких млекопитающих. Один из самых бесчеловечных инструментов войны — бурундук, который, вылетев из ствола, тут же принимается осыпать противника оскорблениями. Другой — взрывающаяся летучая мышь-камикадзе. О скунсе, наверное, лучше помолчать минуту. Веселые мультипликационные перестрелки больше всего похожи на Ratchet & Clank: Up You Arsenal. Два десятка потешных креатур носятся по городку, издавая вопли и поливая друг друга самонаводящимися, наделенными скверным характером боеприпасами. И время от времени взрываются.

В лучших традициях Джона Ву Стрэнджер собирает деньги («мула») не просто так, а на операцию. Природа этой операции является самым большим секретом игры. Сюжет, говорят, сверхнеожиданный! Строится на запутанных взаимоотношениях между клаккерами и вымирающей расой груббов. Несмотря на то что большую часть Stranger's Wrath придется провести в виде от первого лица (кроме некоторых боев с боссами и платформенных поползновений), Oddworld все еще напоминает жутко качественный интерактивный мультфильм.

И о печальном. К тому моменту, когда вы получите это послание, Oddworld: Stranger's Wrath, скорее всего, выйдет на Xbox (да что там, игра уже кое-где (в США) продается). А вот на PS2 четвертую часть Oddworld вульгарно и безвременно (в октябре-04) отменили. Что же касается перспектив перевода Stranger's Wrath на ПК... Друг редакции Лорни Лэннинг (Lorne Lanning) хранит по этому поводу героическое молчание. Напомним, что третья часть, Oddworld: Munch Oddysee, так никогда и не была портирована за пределы Xbox. В результате с ней ознакомилась довольно-таки мизерная, жалкая и, в общем, нечистая часть человечества.

**** АРЕНА КИТАЙСКОГО БОКСА

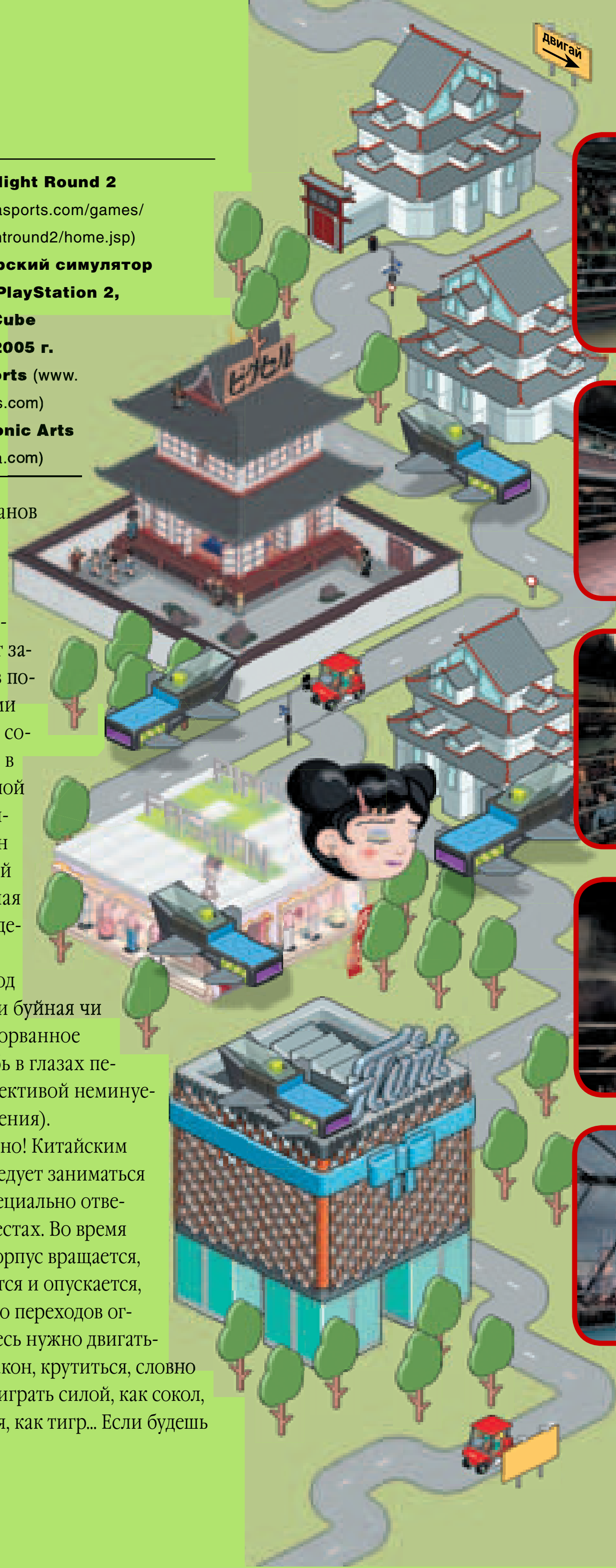
Улица Пьяная, 2

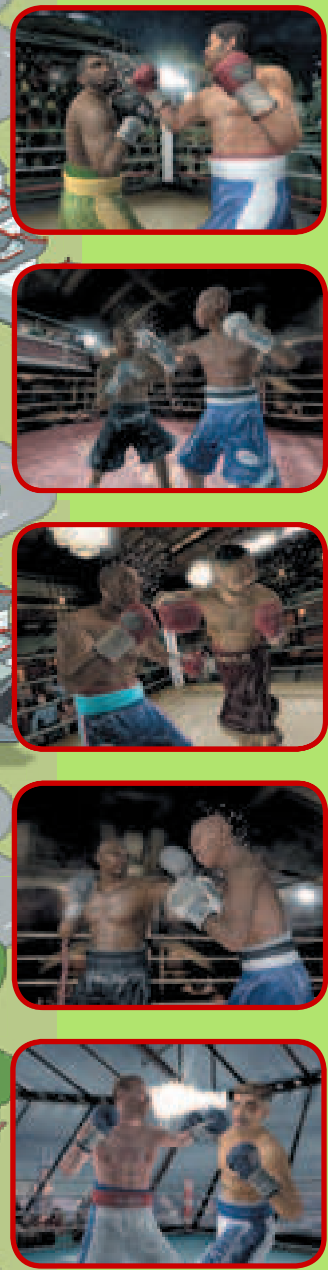
Спросить мастера

Fight Night Round 2 (www.easports.com/games/fightnightround2/home.jsp)
Боксерский симулятор
Xbox, PlayStation 2, GameCube
Март 2005 г.
EA Sports (www.easports.com)
Electronic Arts (www.ea.com)

Битва титанов вспыхнула спонтанно. Вот в участок влекут защинщиков поборища. Ими оказались сошедшиеся в смертельной схватке дядюшка Чен (нетрезвый вид, красная шапочка, деревянная фляжка под мышкой) и буйная чи хуа хуа (порванное ухо, скорбь в глазах перед перспективой неминуемого съедения).

И правильно! Китайским боксом следует заниматься лишь в специально отведенных местах. Во время схватки корпус вращается, поднимается и опускается, количество переходов огромно. Здесь нужно двигаться, как дракон, крутиться, словно обезьяна, играть силой, как сокол, опускаться, как тигр... Если будешь

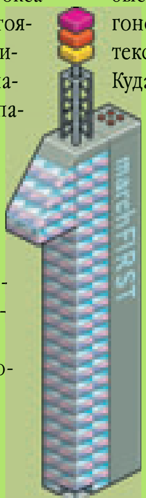




▲ Fight Night Round 2

драться, как разъяренный тираннозавр, это тоже не помешает. Боксерские симуляторы в EA Sports всегда делали весьма небрежно. Гениальные находки (отсутствие индикаторов и передача состояния бойца через вибрации геймпада в Knockout Kings 2002, свободная система боя аналоговой рукояткой и нокаутирующие удары в Fight Night) — это скорее удачные совпадения, нежели результат целенаправленных поисков. Тем более удивительно видеть, что на подходе Fight Night Round 2 — вещь, буквально задыхающаяся от переизбытка любви и таланта. Если вспомнить, сколько удовольствия доставил мне даже такой недоделанный бокс, как Knockout Kings 2002, выпуск любых других игр на PS2 после FNR2 — пустая трата времени!

Основные features FNR2 любому не связанному с удивительным миром компьютерного бокса человеку покажутся настоящим издевательством. Физическая Модель Лица, например. Надуваются и опадают щеки (причем под кожей просматриваются очертания капы), глаза моргают и следят за соперником, все нужные мускулы живут и шевелятся. А раньше мы обходились бесстрастной фотокарточкой известного спортсмена. Вы посмотрите, как на картинках, скажем, Сонни Листон получает, допустим, по левой щеке от, например, Криса Берда! Какая энергия движения, какая экспрессия в полузакатившемся оке Листона!





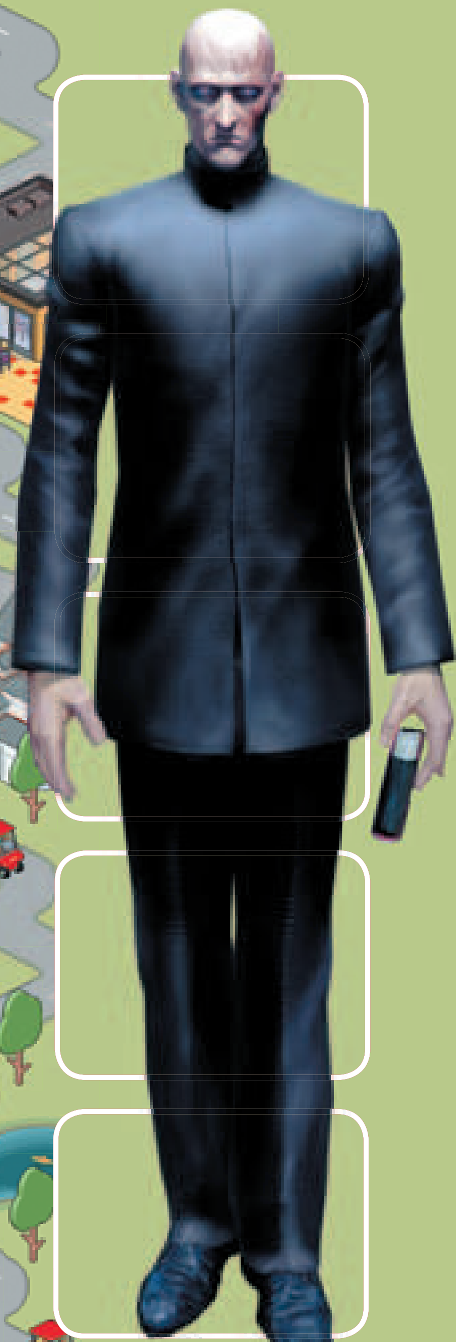
Это же принципиально следующий уровень отображения спортивной брутальности одной человеческой особи по отношению к другой!! Боксеры потеют и обливаются кровью, рассчитывается эффект от удара в каждую отдельно взятую точку на теле (в Fight Night Round 1 такая система тоже была заявлена, но работала весьма условно, многое прощала. В FNR2 все куда более жестко: если заплыл глаз — не можешь блокировать, если сломано ребро — не можешь быстро бить, и т.д.). Число полигонов в моделях бойцов удвоено, текстуры — словно живые.

Куда более детальной будет фаза «конструирования» спортсменов: можно не только выстраивать фотороботы, но и плавно регулировать уровень развития мускулатуры и ожирения. В Def Jam: Fight for N.Y. две последние опции были применены очень творчески. Но самое главное вот в чем: в режиме карьеры надо будет все время держать себя в идеальной форме! Как известно, выиграть чемпионский бой в полутяжелой весовой категории очень легко. Трудно удержать себя в этой самой полутяжелой весовой категории.

Мало тренируешься — потеряешь в силе удара, заплывешь жиром. Тренируешься слишком много — мускулы не позволят быстро двигаться. Пока не совсем ясно, доживет ли до релиза весьма противоречивая опция смены весовой категории (каковая всякий раз приводит к хаосу в боксерских рейтингах), но точно будет учитываться возраст бойца. Как говорил Марселлус Уоллес одному тяжеловесу, right now you got ability. But painful as it may be, ability don't last. Какая драма, а! Вот если бы еще добавили опцию «лечь в пятом раунде» и возможность ставить деньги на себя...

Но и без превращения Fight Night в мафиозно-боксерский симулятор нам будет чем заняться. Авторы серьезно поработали над системой комбо для аналоговой рукояти. Теперь не обязательно каждый раз полностью наклонять рукоять, чтобы заявить то или иное движение. Игра будет учитывать не наклоны, а скорее намеки на них. В итоге комбинации можно будет накручивать куда быстрее, а удары будут перетекать один в другой с большей плавностью (раньше считалось, что рукоятка — это для нокаутеров. Любители техничных комбинаций налегали на кнопки). Можно будет ставить блок во время уклона, можно будет бить с движения... Эх!.. А между раундами организована игра в доктора. Все рассе-





▲ **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**

чения и гематомы будем обрабатывать лично. Придется учиться обращаться с вазелином! Надеюсь, сделают опцию разрезания особо заплывшего века (мне всегда нравился этот, гм, элемент в боксерских фильмах). Да, отныне после рассечения будут снимать с боя без особых раздумий. Худший враг боксера, как известно, — бдительный рефери. Оппонент — лишь незначительное неудобство.

**** ДОМ ЛЕТАЮЩИХ КИНЖАЛОВ

Проезд Трехсекционного Посоха, 8-а

Мы вам не японки!

- **Devil May Cry 3: Dante's Awakening** (www.capcom.co.jp/devil3)
- **Психованный слэшер**
- **PlayStation 2**
- **1 марта 2005 г.**
- **Capcom Production Studio 1**
- **Capcom** (www.capcom.co.jp)

Нет-нет, они хихикают не над вами. Не над вами, говорю! Заходите. Сейчас вон те милые девушки будут бросать в вас кинжалы, а вон те — прицельно сдувать с ладоней отравленные дротики. Любителей более серьезных развлечений мы подвешиваем на кабеля вниз головой, даем в руки меч, и... Куда же вы?

Devil May Cry был лучшей PS2-игрой своего (2001 г.) времени. Это не говорит о многом, потому что на PlayStation тогда царили голодные, злые времена, и лишенные игр пользователи бросались друг на друга, как шакалы... Гкхм. Но DMC могла бы побороться за звание лучшей и в 2002-м, и в 2003-м, и даже, может быть, в 2004-м г. Devil May Cry 3 — приквел Devil May Cry. Другими словами, его сценаристы тщательно делают вид, что Devil May Cry 2 не существовало. И правильно.

В игре силен РПГ-элемент. Четыре стиля поведения (читай: классов персонажа): Стрелок, Фехтовальщик, Акробат и Гвардеец. Атрибуты. Экспириенс-пойнты для распределения по атрибутам, которые, в свою очередь, распределены по стилям... На этом сильный ролевой элемент, по счастью, заканчивается, и мужчина в красном кожаном плаще принимается подбрасывать нечисть в воздух, расстреливать ее из двух, как минимум, пистолетов, а затем протыкать огромным мечом.

Японская демо-версия DMC3 была приложена к японскому же релизу свежайшего Resident Evil: Outbreak File #2 (вообще-то совсем свежайший RE вышел на GameCube, но... Это все равно что сказать «премьера последнего фильма Спилберга состоялась в Атлантиде». Понимаете?) и сгенерировала определенный энтузиазм в некоторых кругах своей «усовершенствованной системой освещения», «усовершенствованной системой теней» и «усовершенствованной системой эмуляции погодных эффектов». Дикий массакр с использованием павшего врага в качестве доски для серфинга (да, у меня тоже есть Resident Evil: Outbreak File #2) тут, конечно же, ни при чем.

В общем, DMC3 — самая ожидаемая игра на PS2. Ждать ее, в принципе, недолго (при особо удачном раскладе мы напишем о ней через номер. В крайнем случае — через два), но это ничего не меняет. Между стилями поведения можно переключаться перед миссиями или же у специально отведенных памятников. В режиме «Акробат» Данте бодро бегает по стенам, в режиме «Стрелок» можно задавать направление стрельбы для двух пистолетов сразу (и, конечно, палить во время сальто), в режиме «Фехтовальщик» можно... правильно, зверски фехтовать. Что творится в режиме «Гвардеец», пока не ясно. Ходячая мясорубка с пластикой героя к/ф «Онг-бак: Тайский воин» счастливо ковыляет по утешительно маленьким уровням (сделаем вместе с дизайнерами Capcom вид, что небоскребного кошмара второй части, где враги чаще всего палили из-за экрана, не происходило), выбивая из многочисленных (наконец-то!) монстров литерные комбо и собирая обширную коллекцию мечей и дуэльных пистолетов. Ну и, конечно, появится стреляющая гитара.

Кстати, ходят слухи, что Capcom может упаковать в игру один-другой секретный стиль помимо четырех базовых... ◘













▲ Devil May Cry 3: Dante's Awakening

маршрут

09 Больны душой и сердцем

экскурсовод АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Первая злодейская ветлечебница — Центр психологической разрядки «Зеленка» — Третье магистральное кольцо всевластья — Восточная клиника ветеранов

Редкая сволочь не попытается сбежать из родного болота. Тот, кому не хватает средств на Каймановы острова, изредка находит утешение в виртуальной реальности. Следующая остановка — «Психиатрическая лечебница», конечная. В попытке не допустить возлюбленных согорожан к финальной прямой .EXE-гиды публикуют маршрут для головы, души, сердца, а главное — времени. Стадо онлайновых развлечений, пусть и не премиум-класса, поможет бессмысленно потратить недели, месяцы и даже годы нашей жалкой экзистенции.

ПЕРВАЯ ЗЛОДЕЙСКАЯ ВЕТЛЕЧЕБНИЦА

Ул. Павших героев, 33

Вход только для членов профсоюза

- **City of Villains** (www.cityofvillains.com)
- **Отвратительный MMO-аддон**
- **PC**
- **2005 г.**
- **NCsoft** (www.ncsoft.com)
- **NCsoft** (www.ncsoft.com)

Единственное профилактическое заведение в городе, набирающее штат исключительно из числа специалистов с отозванной лицензией. Первая злодейская практикует нетрадиционные методы врачевания и не гарантирует результат, но пациенты все равно тянутся к небольшому особняку по соседству с корейским посольством. Почему? Отчасти следует благодарить имиджевую политику лечебницы. Среди горожан ходят шальные слухи о применяемых курсах врачевания: мол, обжор откармливает отдельная поварская дивизия, пьяниц бесконечно колют крепким градусом, развратников не разлучают с предметами шалости. Соблазны порока привлекательны всегда, но особенно в пору неуемной культивации хороших манер, чистых автомобилей и салонной вежливости в вагоне метро. Сколь злодейским может быть аддон к уже действующей ММОРПГ средней руки? Давайте шевельнем серовеществом. Да, лучшие хирурги корейской медицинской школы NCsoft обязательно настругают из подручного материала новые формы. Уродливые, обезображенные, отталкивающие мутанты будут приятно контрастировать с монотонно подтянутыми и спортивными героями City of Heroes. Утешение небольшое, поскольку с достойным негодяя дизайннаполнением обязательно возникнут проблемы. Понятно, что ничего более сверхнатурального, чем полеты, прыжки и бег со скоростью электрички, придумать уже невозможно. Повальный ужас гражданского населения? Не смешите. Он окажется столь же стерильным, как и восхищение подвигами действующих ныне суперменов. Миссии по обкрадыванию валютрезервов отличаются от операций по их спасению разве что текстом брифинга. Настоящего беспредела в незамысловатых MMO-покоях корейцы, конечно же, не допустят. Пастеризованное зло ничуть не вкуснее обезжиренного добра...

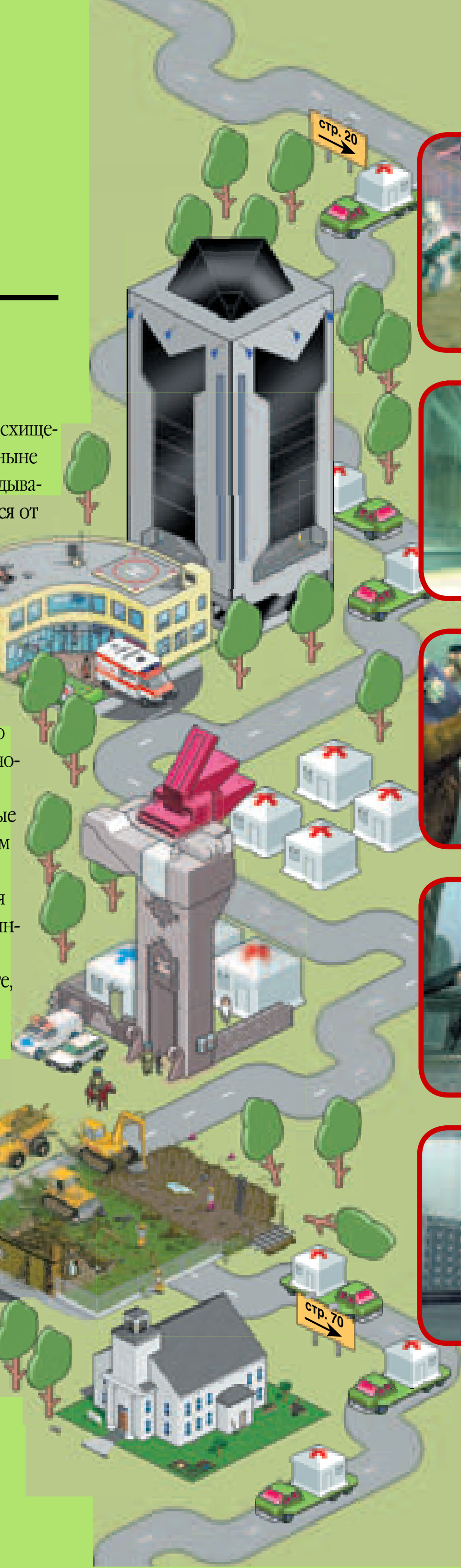
Шанс научиться вить смрадные злодейские гнезда — вот о чем мечтают пациенты Первой злодейской. Это единственная неизвестная величина в старинной истории борьбы бобра с козлом. Следующий? Простите, наша очередь на прием.

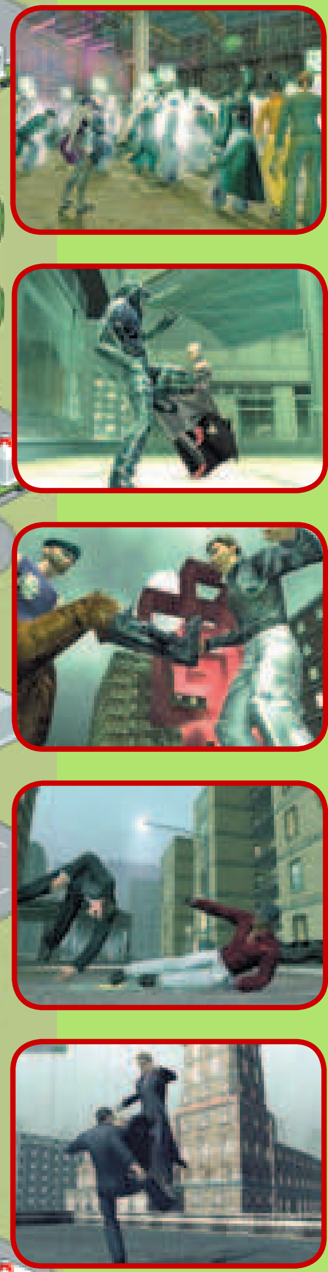
«ЗЕЛЕНКА», ЦЕНТР ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ РАЗРЯДКИ

Ул. Рихарда Юлиансеменовича Зорге, 19/41

Вход только с шифровкой из Центра

- **The Matrix Online** (www.thematrixonline.com)
- **MMORPG has you**
- **PC**





The Matrix Online

2005 г.
Monolith Productions (www.lith.com)
SEGA (www.sega.com)

Это умеренно засекреченное заведение обслуживает подраненных агентов самых различных государственных спецслужб. Фасад больничного здания



не представляет особого интереса для туристов: обычный бетонный сарай за колючей проволокой. Зато внутри...
Настоящий разведчик не расслабляется даже в комнате, увитой мягким белым поролоном. Все клиенты Центра прибывают в свои просторные палаты без окон под фальшивыми именами с поддельными историями болезней и в обязательных темных очках. Персонал изумительно вымуштрован, вы не услышите привычных общеупотребимых терминов в стенах невзрачного спецпомещения. Возьмите хотя бы примитивный кастрюльный жаргон: «торговец»? — нет, мы не понимаем, о чем вы, уважаемый. Наверное, вы хотели сказать «архивист»? Говорим «экипаж», подразумеваем «партия», «wire-fu» означает «combat», «construct» заменяет «instanced zone», «coding» — «crafting», «organizations» синонимичны «factions», «ability code» = «skills». Ничто не выдаст вражескому уху истинный предмет беседы, товарищ оперативник!
Впрочем, некоторые болтливые агенты в минуту нетрезвой общительности рассказывают, что внутри непритязательная на вид больница значительно больше, чем кажется стороннему наблюдателю. Они описывают футуристический мегаполис MegaCity с японскими и китайскими районами, центральным парком, площадями, высотками и трущобами гетто. Три могущественные организации правят чудесным внутренним миром лечебницы: выходцы из города Зион, машины и отщепенцы-изгнанники. Для обитателей «Зеленки» не существует физической смерти; все, что они получают, упав грудью на ржавый железнодорожный костыль, — это так называемая «травма», плюс потеря неотправленного на мейнстрим кода. Если последние шесть слов не сложились в осмысленный месседж, не огорчайтесь — быть может, вас еще вылечат.
Хотя шансов негусто.

★★★★ ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПСИХБОЛЬНИЦА ИМ. ДЖ.Р.Р.Т.

Третье магистральное кольцо всевластья, 117
Дресс-код, фейс-контроль

Middle-Earth Online (www.middle-earthonline.com)
Кастрюльное MMO-королевство
PC
2005 г.
Turbine Entertainment (www.turbinegames.com)
Vivendi Universal Games (www.vug.com)

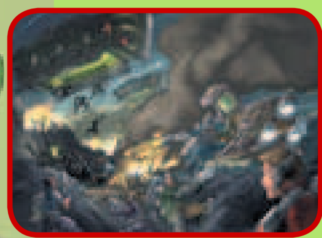
Ударенных стрелой и преследуемых всевидящим оком сюда привозят со всего света. Все обитатели Александровского и Нескучного зоосадов рано или поздно оказываются в приемных покоях Центральной: некоторые с увечьями, другие с психическими травмами, третьи в виде набитых сеном чучел и тушек. Исполненное в стиле модерн здание больницы издалека напоминает берлогу новозеландского хоббита. Слово основателя заведения Дж.Р.Р.Т. свято чтится в его стенах: и пациенты, и медицинский персонал носят исполненные в виде мохнатых лапок больничные тапочки, украшенные гигантскими острыми ушами головные уборы, а некоторые — стилизованные под бороды лицевые маски. Ничто не нарушает душевный покой исцеляющихся! Палаты также максимально стилизованы под природные условия обитания кастрюльников. Единственный действующий ныне корпус больницы было решено изобразить в виде одного из особенно почитаемых пациентами районов — Эриадора. Тематики Шира, Бри и Эред Луина вдохновляли дизайнеров интерьеров, в то







▲ The Matrix Online

▲ Tabula Rasa

время как у медперсонала всегда наготове боекомплект костюмов. Больным разрешается одеваться только людьми, эльфами, гномами и хоббитами; сильные и кряжистые медбратья берут на себя роли гоблинов, орков, троллей и прочей патентованной нечисти. Чтобы лучше понимать настроение своих подопечных, хозяева Центральной приветствуют особую маскарадную традицию: если больным овладевают темные и нехорошие думы, он, сам того не замечая, нацепляет тяжелые темные доспехи и рогатый шлем. Когда же наслаждается жизнью и радостен — носит светлое. Сотрудники заведения прошли специальную подготовку и тонко реагируют на дресс-код — то играют священный ужас и страх, то приветствуют героев песнями и танцами. По первому требованию кастрюльникам выдается совершенно безопасное картонное или пенопластовое оружие, но игра со стихиями — огнем, холодом, электричеством, равно как и прочее «волшебство», — строго запрещены.

В планах дизайнеров этой действительно уникальной больницы был целый комплекс, который охватывал бы всю с детства знакомую больным кастрюльную биографию. К сожалению, строители неоднократно проваливали сроки сдачи новых корпусов, декораторам не хватало материалов. Окончательная судьба Центральной пока не решена: будет ли достроено это оригинальное и такое нужное Городу и жителям заведение? Мы не знаем, но хотели бы верить.

**** ВОСТОЧНАЯ КЛИНИКА ВЕТЕРАНОВ

Ул. 28 Корейских эмиссаров, 50

Блажен всяк входящий

Tabula Rasa (www.playtr.com)

Восточная MMORPG-медицина

PC

Осень 2005 г.

NCsoft (www.ncsoft.com)

NCsoft (www.ncsoft.com)

Самая нетрадиционная городская клиника спонсируется все тем же корейским посольством и управляется фигурой фройдовского масштаба. Доктор Ричард Гэрриот (Richard Garriott) разработал клиническую практику лечения кастрюльных заболеваний такой, какой мы ее знаем сейчас. А затем отказался от своих достижений! Подобно отвернувшемуся от кокаинового заблуждения Зигмунду Фройду, Гэрриот усомнился в однажды изложенных теориях — и попытался создать новое учение. Название «Tabula Rasa» означает «свежий старт». Д-р Гэрриот решительно исключил из жизни кастрюльного пациента такие общепринятые процедуры, как десятичасовые прогулки через больничный скверик, он решил отказаться от сковывающих движения смирительных рубашек, известных в народе как «кольчуги» (или даже «броня»). Наконец, он решительно трансформировал имидж сотрудников заведения, заменив средневековую форму одежды современными, даже несколько футуристическими моделями. Пациентам д-ра Гэрриота преподают восточную философию трех элементов: Тела, Разума и Души. Болезнь привычно рассматривается как враг, или, если хотите, «спарринг-партнер»: бойцы доктора должны победить врага, не опираясь при этом на сомнительную защиту чреватых побочными эффектами процедур. «Никакая броня, — выговаривает кастрюльникам д-р Ричард, — не устоит перед силой вашего разума и крепостью руки». Пациенты учатся сравнивать собственные Три Дисциплины с соответствующими характеристиками врага — и побеждать его в честном бою. Никакой защиты, только нападение!

Восточная философия представляет время цикличным, а значит, делает вывод д-р Гэрриот, необратимых состояний быть не должно. Прочие медицинские учреждения не позволяют своим гостям оглядываться назад и даже останавливаться — для них время необратимо. Д-р Гэрриот смело перешагивает через эту надуманную черту. В любой момент его подопечные могут вернуться к одному из предыдущих состояний, избрать другой процедурный класс, не отказываясь при этом от уже достигнутого и освоенного. Демократичная медицина? Почему бы и нет! В сочетании с глубоко философской позицией медперсонала и духовным учением главного врача Восточная клиника ветеранов открыта для всех и каждого.

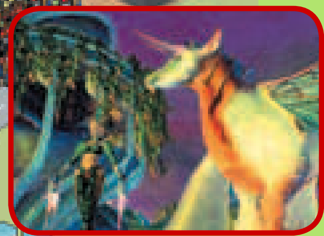








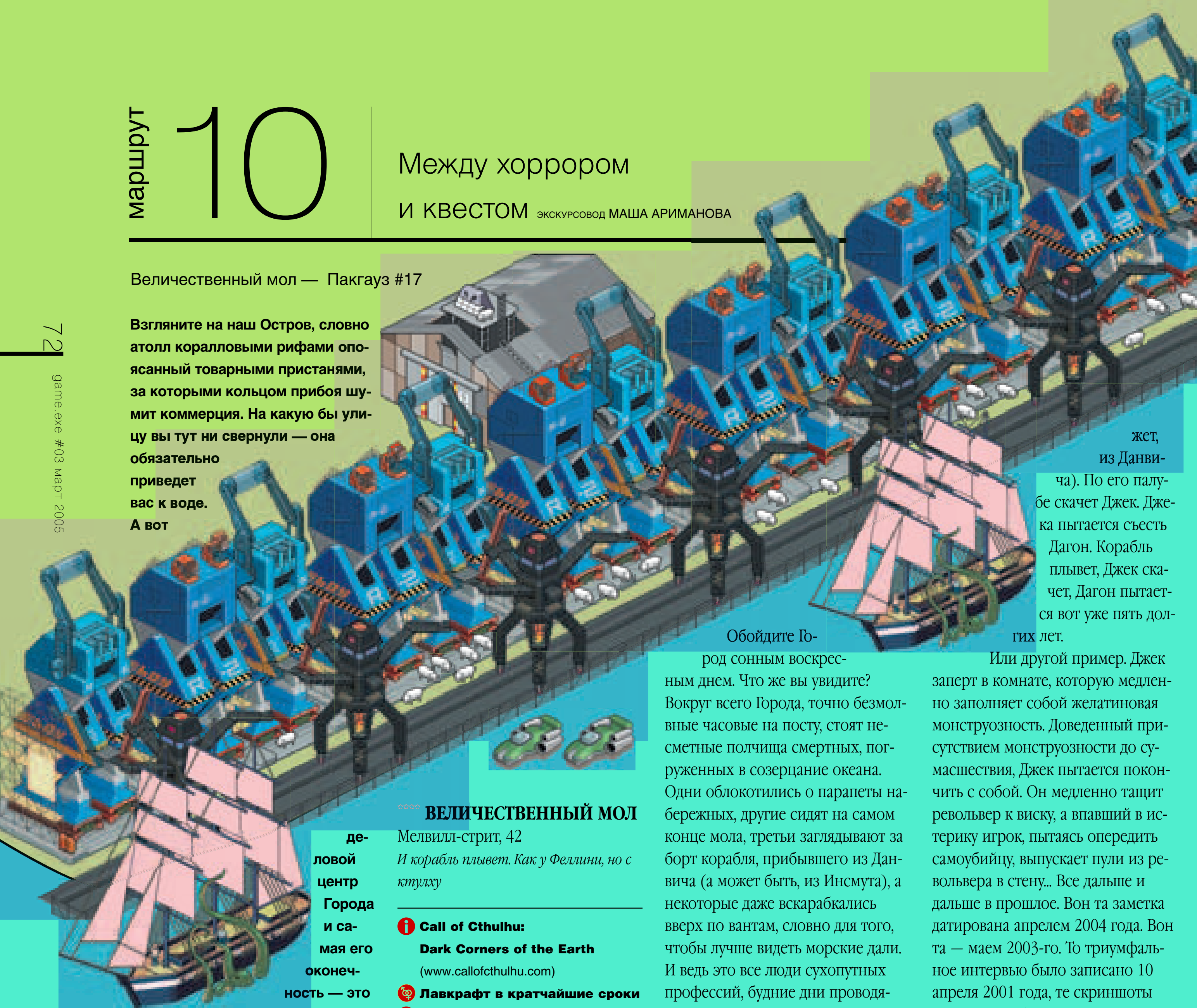




▲ Tabula Rasa

Между хоррором и квестом

экскурсовод МАША АРИМАНОВА



Величественный мол — Пакгауз #17

Взгляните на наш Остров, словно атолл коралловыми рифами опоясанный товарными пристанями, за которыми кольцом прибоя шумит коммерция. На какую бы улицу вы тут ни свернули — она обязательно приведет вас к воде. А вот деловой центр Города и самая его оконечность — это величественный мол, омываемый волнами и овеваемый ветрами, которые всего лишь за несколько часов до этого дули в открытом море. Взгляните же на толпы людей, что стоят там и смотрят на воду.

ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЙ МОЛ
Мелвилл-стрит, 42
И корабль плывет. Как у Феллини, но с ктулху

- **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** (www.callofcthulhu.com)
- **Лавкрафт в кратчайшие сроки**
- **PC**
- **Апрель 2005 г.**
- **Headfirst Productions** (www.headfirst.co.uk)
- **Bethesda Softworks** (www.bethsoft.com)

Обойдите Город сонным воскресным днем. Что же вы увидите? Вокруг всего Города, точно безмолвные часовые на посту, стоят несметные полчища смертных, погруженных в созерцание океана. Одни облокотились о парапеты набережных, другие сидят на самом конце мола, третьи заглядывают за борт корабля, прибывшего из Данвича (а может быть, из Инсмута), а некоторые даже вскарабкались вверх по вантам, словно для того, чтобы лучше видеть морские дали. И ведь это все люди сухопутных профессий, будние дни проводящие узниками в четырех стенах, прикованные к прилавкам, пригвожденные к скамьям, согбенные над конторками. В чем же тут дело? Разве нет на суше зеленых полей? Что делают здесь все эти человеки? Вот идет корабль из Инсмута (а может, из Данвича). По его палубе скачет Джек. Джека пытается съесть Дагон. Корабль плывет, Джек скачет, Дагон пытается вот уже пять долгих лет.

Или другой пример. Джек заперт в комнате, которую медленно заполняет собой желатиновая монструозность. Доведенный присутствием монструозности до сумасшествия, Джек пытается покончить с собой. Он медленно тащит револьвер к виску, а впавший в истерику игрок, пытаясь опередить самоубийцу, выпускает пули из револьвера в стену... Все дальше и дальше в прошлое. Вон та заметка датирована апрелем 2004 года. Вон та — маем 2003-го. То триумфальное интервью было записано 10 апреля 2001 года, те скриншоты появились 8 февраля, а тот пресс-релиз — 7 декабря 2000-го. Оглядываясь на Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, можно вспомнить всю свою жизнь.

В 2005-м об игре пишут очень, очень осторожно, упоминая «дол-











▲ **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**

гий цикл разработки» и то, что в 2003-м, кажется, году она была признана лучшим хоррором выставки достижений компьютерного хозяйства в Лос-Анджелесе. Или не лучшим. Или не хоррором. Или не выставки. История продолжается так долго, что никто уже не помнит, как она началась. Миллион лет находящаяся в разработке, такая же манящая, как океан, и такая же недостижимая, как горизонт, игра успела стать неотъемлемой частью сурового интернет-пейзажа. Если Dark Corners of the Earth все-таки когда-нибудь (в апреле 2005-го? Вы правда в это верите?) выйдет, в душах многих людей образуется огромная черная дыра. Как? Ее больше не разрабатывают? Не будет больше превью? Роликов? Скриншотов? Интервью, полных сдержанных обещаний и смутного ощущения громадных возможностей?!

Эта комическая ситуация нас полностью устраивала бы, если бы в Call of Cthulhu не содержались некоторые действительно интересные идеи. Мне неведом более жуткий и более многозначительный образ, чем вон та дуэль игрока с собственной трехмерной оболочкой. Что делать, если тебя решил убить собственный персонаж? Стрелять в стену? А если он решит перерезать себе глотку бритвой? Или подорваться динамитом? Отказавшись от всяческих индикаторов, пририсовав герою туловище и конечности, авторы не совершили ничего особенно оригинального. Но они пошли дальше. Они спросили себя: «Кто управляет этим телом — игрок ли? Или увенчанные щупальцами твари из иного измерения?» Если ты не можешь доверять собственным полигональным рукам, кому ты можешь доверять? На экране нет шкалы эмоциональной стабильности. За тем, насколько Джек близок к нервному срыву и очередной неумелой попытке суицида при помощи топора, придется догадываться по мелким деталям: легкой расплывчатости картинки, ее дрожанию, шатанию из стороны в сторону... Всего 12 отличительных признаков. Мы думали, что главной нашей задачей во время игры в Dark Corners of the Earth будет стрельба из револьвера и шотгана, сокрытие себя в глубоких тенях, раскурочивание ящиков ломиком или решение пазлов с рычагами и шестеренками... Тогда как на самом деле вся игра (если, конечно, она когда-нибудь выйдет), от первого до последнего кадра, будет упражнением в мучительном самоанализе. Мне интересно, что получится, когда измученный созерцанием за психическим здоровьем Джека игрок начнет наблюдать эти маленькие черные пятнышки на самом краю поля зрения, это легкое дрожание и незначительную расплывчатость картинки в реальной жизни.



*** ПАКГАУЗ #17

Пристань Погибших кораблей, подветренная сторона

Это мирное занятие наводило его на мысли о смерти

Dreamfall (www.dreamfall.com)

Квест с футуристическими претензиями

PC, Xbox

3 квартал 2005 г.

Funcom (www.funcom.com)



...но взгляните! Все новые толпы устремляются сюда, подходят к самой воде, словно собираясь нырнуть. Удивительно! Они не удовлетворяются, покуда не достигнут самых крайних оконечностей суши; им мало просто посидеть вон там в тени пакгауза. Нет. Им обязательно нужно подобраться так близко к воде, как только возможно, не рискуя свалиться в волны. Тут они и стоят, растянувшись на мили, на целые лиги по берегу. Сухопутные горожане, они пришли сюда из своих переулков и тупиков, улиц и проспектов, с севера, юга, запада и востока. Но здесь они объединились. Объясните же мне, может быть, это стрелки всех корабельных компасов своей магнетической силой влекут их сюда? Вторая часть The Longest Journey (первая демо-версия которой, как вы помните, начиналась с корабля), Dreamfall, под руководством неугомонного Рагнара Торнквиста (Ragnar Tornquist), неуклонно близится к завершению. В своем блоге маэстро регулярно выкладывает маленькие дразнящие открыточки из Dreamfall, вяло поругивает Xbox-версию и разражается сентенциями вроде «вместе с Зои вы посетите Венецию, район маленького американского городка Ньюпорт, где когда-то проживала Эйприл Райан. За десять лет многое изменилось. И, как вы можете видеть на этом ма-а-аленьком скриншотике с изображением неоновой вывески злачного заведения на фоне безжалостного неба, высоковольтных кабелей и крохотной серой птички, далеко не в лучшую сторону. Надеюсь, это дало вам какое-то представление о постапокалиптическом мире игры». В свободное от блогинга время доктор Торнквист болтается между Лондоном, Лас-Вегасом, Сиэтлом и Лос-Анджелесом, опаздывает к дедлайнам, занимается войсоверами, синхронизированием речи с движением губ персонажей, наводит глянец на анимацию. А потом с некоторым даже удивлением объявляет, что в Dreamfall, оказывается, будет воссоздана Касабланка. От и до.











▲ **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**

▲▼ **Dreamfall**



Игра, напомним, использует движок Shark (разработанный компанией Spinor чуть ли не специально для Funcom), практикует сложные тени и динамическое освещение, транжирит несметные полигоны на отображение лиц персонажей. По слухам, героиня будет полностью управляемой во время некоторых cut-scenes — скрипты нам в любом случае покажут до конца, но на их исход можно будет (судя по всему, незначительно) повлиять своими мудрыми, без сомнения, действиями. На данный момент оговорок в речах разработчиков больше, чем обещаний. Хотя их можно понять — каждая разглашенная деталь сюжета вызывает совершенно безобразные реакции у поклонников The Longest Journey. Как вам, поклонники, например, такая подробность: Зои будет СРАЖАТЬСЯ с отрядом спецназа, вторгнувшимся в ее милую квартирку? Конечно, от отряда спецназа можно ускользнуть в ночь в лучших адвенчурных традициях. Но ведь с ним можно и сражаться...

Уже совершенно точно известно, что сюжет Dreamfall (разветвленный просто до неприличия. Как Торнквист собирается увязывать последствия боевых решений с последствиями квестовых решений, мне, например, решительно непонятно) закладывает основу для третьей игры в серии The Longest Journey. В одном из постингов, между гневным обличением современного японского хоррора и классифицированием Dreamfall как «футуристического триллера» («уникальное сочетание драк, пазлов, стелс-миссий, cut-scenes и диалогов, не повязанное никакими жанровыми конвенциями»), маэстро заикнулся, что сценарий третьей части TLJ у него уже полностью готов. И этот сценарий, конечно же, закладывает основу для четвертой части.



А тем временем: между такими важными событиями, как отмена Uru на «Макинтоше», портирование MYST IV на Xbox и зарождение MYST на Pocket PC, Cyan Worlds (www.cyanworlds.com) и Ubisoft (www.ubi.com) как-то мимоходом объявили о разработке MYST V: End of Ages, кульминации многочисленных сюжетных линий, ФИНАЛЬНОЙ игры цикла. На поспешно возведенном официальном сайте (http://myst5.ubi.com), больше напоминающем надгробье, — четыре никому ничего не говорящих картинки, немного музыки и ссылка для регистрации. Вдумайтесь в эти слова: «2005-й — год, в котором выйдет последний MYST»...



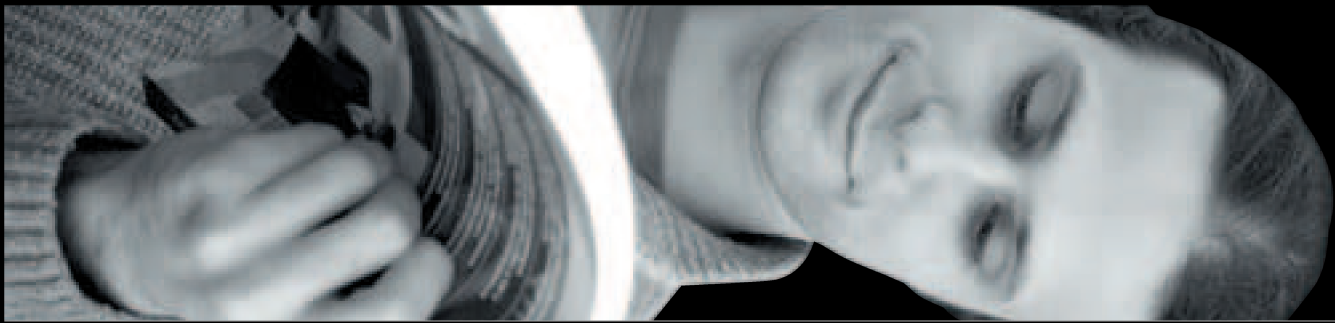








илья стремовский



ОБ автоРЕ

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
Находится на археологических раскопках собственного книжного шкафа. Между третьей и четвертой полкой обнаружил пласт науки и следы жизни за 1964 год. Ведет расшифровку.

Вяжем с вами

В самый разгар советского времени, которое даже я не застал, в печатных изданиях были распространены рубрики вроде «Сделай сам», «Секреты мастера», «Хозяйке на заметку». Темы и аудитория менялись в зависимости от СМИ, но идея была одна на всех. Поскольку государство давало жителям все необходимое, то на этом его ответственность заканчивалась, а всякое «не совсем необходимое», к которому вопреки всему стремилась душа, деятельное население могло организовать себе само, отчего в прессе... В общем, давайте-ка продолжим эту традицию на страницах не менее уважаемого издания, но для новой аудитории из совсем другого времени.

ЖАЛОБНАЯ КНИГА

Потребители игровой продукции в последнее время жалуются на неудовлетворительное качество работы развлекпрома. Между тем девелоперы стараются изо всех сил, но современное игростроение — производство массовое, почти конвейерное, а главный его недостаток суть унификация результатов труда: игра, которую вы купили, ничем не отличается от игры с тем же названием, принадлежащей соседу Василию. Во всяком случае внешне. Потому что внутренних девиаций может быть сколько угодно, ибо у любого игрока в общении с игрой складывается своя и только своя история (точно так же наши родители сугубо индивидуально мучились/радовались с народным холодильником ЗиЛ, стиральной машиной «Вятка» и телевизором «Рубин»). Вплоть до того, что вас, лично вас, имярек, не обязан устроить даже продукт, замечательный во всех отношениях. Казалось бы, и фасон отменный, и размер — в точку, но вот некомфортно в некоторых моментах, будто от немного жмущих ботинок! Досадно... Как быть? А вот так: раз предыдущее поколение выдумало способы подгонять действительность под себя, чем мы хуже? И верно. Для того чтобы игровой костюмчик сидел как влитой, нам потребуется одна не очень сложная операция. Надо подогнать под себя баланс купленной игры.
Не пугайтесь! Это не страшно, это не сложно, быть может, вы такое уже проделывали, только не знали, что оно вот так громко называется. Давайте разбираться.

ХОЗЯЙКЕ НА ЗАМЕТКУ

Само слово «баланс» ну просто умоляет, чтобы кто-нибудь задал вопрос: между чем и чем? Все верно: балансов несколько.
Во-первых, если перед нами «боевая» игра, должен быть баланс между различными вооружениями. «Единичка» в шутере должна быть столь же полезной, как и «девятка»; в «Блицкриге-2» противотанковые орудия, танки, штурмовики и прочие полтора десятка типов юнитов

Маленькие хитрости на заметку



должны быть одинаково применимы на поле боя — словно фигуры на шахматной доске, каждая из которых по-своему ценна и может оказать заметное влияние на исход всей партии.
Это баланс математический, формальный, это фундамент, на котором стоит игра. В идеале он должен быть таким, чтобы до прихода человека в игровом мире существовало объективное и измеримое равновесие. Но, как показывает практика, связь с интересностью у этого базового баланса очень нелинейная, и если у дизайнеров не получилось сделать этот фундамент монолитным, то это вовсе не приговор игре. Ведь есть баланс более высокого уровня — не только между выборами одного игрока, но и между возможностями игрока и возможностями его противника. Компьютерного или живого сородича, не столь важно. Чтобы, как в шахматах, у всех поровну фигур и равные шансы на победу. Вот здесь все более тонко. Так, если у одного территориальное преимущество, то у другого должно быть что-то, что компенсирует эту несправедливость. Или возьмите классическую схему «камень-ножницы-бумага»: в этом случае на каждое действие игрока у его противника находится противодействие, и наоборот.
Это тоже забота дизайнеров. Но удивительное дело — «всеобщее счастье» далеко не всегда составляет счастье каждого конкретного игрока. И что дизайнеры? А то, что дизайнеры в этой ситуации, увы, не всесильны.
Вновь вспомним шахматы. Предположим, начинающий игрок участвует в сеансе одновременной игры с чемпионом мира. Фигур равное количество, правила едины. Следовательно, шансы... равны? Сомневаетесь? Ну и правильно. Чемпион сметет соседа Василия без каких бы то ни было усилий. Причем, боюсь, Василию собственно процесс игры (точнее, избиения) удовольствие доставит сомнительное. Конечно, общение со знаменитостью — это событие, как и возможность непосредственно наблюдать за игрой мастера. Да только вот мат свалится на голову подобно снежной лавине, а красоты комбинации юное дарование даже и не заметит. А чемпион — будет ли он рад такому поединку? Тоже вряд ли, ведь его челюсть имела очень серьезный шанс быть вывихнутой.
От скуки. Ну а баланс в этой драме шахматной мысли наблюдался? Отнюдь. Несмотря на формальное равенство возможностей. Тогда в чем дело?
Очевидно, в способностях и умении игроков. Как раз для устранения этого дисбаланса более слабым бойцам дают фору: убирают с доски одну или несколько фигур. Иначе говоря, игроки, выяснив уровень друг друга, на месте договариваются и изменяют правила. С какой целью? Да чтобы интересно было! Чтобы каждому было хорошо. Именно так игрок узнает, что в игре есть баланс самого высокого уровня, когда баланс решений и баланс между игроками — это лишь средства для получения качественно другого результата. И этот высший баланс — внутреннее дело каждого отдельного игрока. Если у него получается оказаться в состоянии потока — когда пропадает и шум вокруг, и время, и весь мир, — то, стало быть, все идет как по маслу, стало быть, перед ним Игра.
Сие состояние, так хорошо всем нам знакомое, подробно изучил профессор с непроизносимой фамилией Чиксентмихай, написавший несколько книг про этот «поток». И знаете, в чем заключается основное открытие? В том, что наше любимое состояние возникает тогда, когда между сложностью задачи и способностями игрока существует оптимальный... баланс. То есть садитесь вы играть. Компьютер дает вам задачку, предположительно легкую. Вы справляетесь. Со временем ваши способности растут, следовательно, должна расти и сложность задачи, но не как-нибудь, а сообразно с вашими достижениями.
Так какова же вероятность того, что дизайнер, сидящий на другом краю света, за два года до начала игры угадает, по зубам вам будет эта задача или нет? Что скажете? Хорошо, предположим, он, дизайнер, путем плейтестов измерит тех людей, до которых дотянется. С помощью усреднения сделает так, что для 80% игроков опыт будет более-менее подходящим. А еще сделает пять уровней сложности — чтобы учесть разный начальный уровень. И?.. Разве это гарантия того, что все время — со старта игры и до ее окончания — ЛИЧНО ВЫ будете в «потоке»? Увы, нет. Поэтому, если вы мечтаете о



вверху RTS стараются следовать шахматному эталону.
внизу РПГ и тактики позволяют настраивать сложность до миллиметра.



действительно уникальном игровом опыте, самым верным способом будет последовать заветам Мичурина и не ждать милостей от природы.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

На помощь приходит наше новое понимание баланса. Если при игре возникло чувство, что все надоело, не пеняйте на плохое качество продукта! Причина лишь в том, что рост сложности не совпал с ростом ваших навыков. Сперва определите, вам слишком сложно или наоборот ерундовски просто. После этого смело начинайте кроить игру под себя.

Начнем с банального совета (который тем не менее может сразу помочь): потерпите. Обратите внимание на те детали игры, да которых прежде не было дела. Пусть какое-то время игра будет легкой прогулкой. Может быть, это несоответствие сугубо локальное и скоро игра реабилитируется.

Не помогло? Пробуем более радикальные средства. Поскольку баланс — это вещь-в-себе, возникающая между сложностью задач, которые предлагает игра, и вашими способностями, то нужно... чтобы кто-то кому-то дал фору! Если сложно — то компьютер, если легко — то человек. И для этого не надо звать на дом консультанта по игровому дизайну, можно воспользоваться маленькими хитростями.

Перед покупкой старайтесь пользоваться демо-версиями, непременно читайте (читайте, осмысливая, пытаясь уловить эмоциональную волну) материалы журналистов, которым доверяете. Проблемы выявятся сразу, и вы поймете, какие усилия придется приложить для подгонки под себя. Экспериментируйте с жанрами. Это тот случай, когда новое — не всегда хорошо забытое старое. Обратите внимание на игры, которые предоставляют максимум пусть и не запланированной, но свободы. Особенно хороши современные командные шутеры.

Придя из магазина, если ожидаете сложностей, прочитайте инструкцию — тогда вам не придется играть в угадайку «найди все кнопки»; если ожидаете легкую прогулку — напротив, в инструкцию не лезьте.

Используйте по назначению обучающую миссию. Либо пройдите ее несколько раз для полного усвоения, либо оставьте в стороне, чтобы тут же броситься в бой.

Правильно выбирайте уровень сложности.



Помните, что его назначение заключается не только в том, чтобы мериться своей крутостью с соплеменниками, но и в том, чтобы дать людям с разными навыками оптимального противника. Революционый Thief имел революционную же систему управления сложностью, при которой игрок мог настраивать ее между миссиями. Идея, увы, не прижилась. Но вы можете использовать принцип. Устанавливайте себе опциональные задания: обойти все закоулки уровня, даже если игра этого не поддерживает; пройти игру без использования некоей возможности оружия (юнита, заклинания) или, наоборот, используя только самое слабое (вариант: самое мощное) из доступного; пытайтесь тратить минимум ресурсов — будьте перфекционистом (или, напротив, расточителем); придумывайте дополнительные правила... Эти добровольные ограничения способны придать свежесть и неповторимость самым линейным играм.

Будьте стильным в игре! Всегда наносите последний удар противнику определенным способом. Или же следуйте определенной последовательности перемещений по игровому миру, выбрав ее в начале участка.

В трехмерных играх займитесь акробатикой, попробуйте забраться в какую-нибудь недоступную точку. Используйте... чит-коды. Разработчики применяют их для того, чтобы облегчать себе жизнь, и оставляют не просто так, — так пользуйтесь! Выберите самую зверскую сложность — и вперед с кодами наперевес, чтобы подобрать под себя оптимальную сложность. Комбинируйте этот прием с предыдущими. Проходите игру на разной сложности. Либо снизу вверх, постепенно наращивая собственные умения, либо сверху вниз, развлекаясь новыми возможностями, когда противники уже не держат в максимальном напряжении.

Не пренебрегайте многопользовательским режимом. С живыми людьми вы получаете не только НОВУЮ ИГРУ, но и возможность устанавливать ЛЮБЫЕ ПРАВИЛА.

Используйте добавления и модификации. Не все из них удачны, но даже самые незатейливые могут доставить полчаса радости — просто в силу своей новизны. Не брезгуйте прохождениями, не считайте зазорным покопаться в советах относительно той или иной стратегии поведения. Если игра не сдается, вы, вооружившись такими подсказками, возбудите в себе уйму интересных идей о дальнейшем игроборчестве.

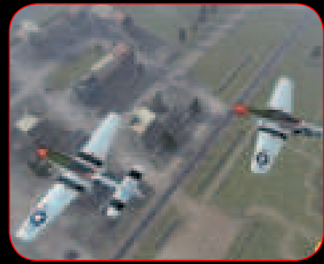
И еще одно: следуя этим нехитрым манипуляциям, вы сможете успевать проходить больше игр или, наоборот, продлять жизнь многообещающих середнячков...

УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Это были примеры того, как с помощью несложных телодвижений можно обновить или подогнать игру под собственный вкус. Я понимаю, что многие из них могут заставить вас закричать «нечестно!». Но, позвольте, рядом с вам нет никого, кто будет обижен. Так чего же вы...

И знаете, видеть, как игроки пользуются всеми доступными средствами, чтобы получить максимум удовольствия от покупки, — это лучшая награда для любого разработчика. Поэтому даже в самом респектабельном продукте девелоперы оставляют массу лазеек и инструментов только для того, чтобы вы, читатель, скользящий взглядом вот по этой строке, смогли получить СВОЕ.

Давайте же делить ответственность! Как это принято во всех серьезных увлечениях, авторы и разработчики будут стремиться делать лучшие игры, а игроки будут стараться получить максимум удовольствия. Если уж мы потратили столько времени, чтобы стать игровыми гурманами, почему бы не потратить еще немного, чтобы по достоинству оценить то произведение, которое этого заслуживает?









сверху вниз Современная виртуальность позволяет сыграть в: соревнования по высшему пилотажу, авторалли «Сайгон — Пекин», шоу «Бегущий человек», файтинг.
слева Вечный стандарт баланса.

РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы



жанр **Стратегия в реальном времени**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Алексей Назаров**
ведущий программист **Антон Копытин**
арт-директор **Максим Аксенов**
менеджер проекта **Павел Назаров**
разработка **Dark Fox**
издание **«1С»**
дата релиза **Март 2005 г.**

игра 01

«ПЕРВАЯ МИРОВАЯ» (бета-версия)

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Кайзер капут

Психическая атака. — Петька, приборы! — Плохому танцору мешает «Блицкриг». — Веселый паровозик отправляется со второго пути. — Внимание, газы! — Ленин в броневичке.

Первая мировая война — тема в КИ совершенно не размятая, и тем интересна. «Бука» недавно отметилась симпатичной «Антантой», JoWooD выпустил нечто мрачное под названием «1914»... да и все, пожалуй. Конкурентов нет, воевать не с кем и, что уж скрывать, не за кого — без тяжелой артиллерийской поддержки голливудских кинофабрик локальный конфликт некогда великих держав, охвативший 38 государств, где проживало около трех четвертей населения земшара, сегодня интересен лишь трем с половиной любителям военной истории. Увы.
Впрочем, «Первую мировую» стоит заочно любить хотя бы из-за названия: в ней не будет запрещенной к показу свастики, серпомолота на фуражке, пистолета-пулемета MP40, танка Т-34 и других объектов фетишистского поклонения разработчиков. Всего за двадцать лет до WWII в Европе случилась война, в которой люди и машины все еще сражались на равных, все авиаторы были сплошь дворянского происхождения, а неуклюжие танки использовались скорее для устрашения деревенских жителей в окопах, чем для серьезного дела.
В радужном сне «Первая мировая» представляется эдаким приквелом, прологом ко «Второй мировой», главному стратегическому долгострою «1С» (http://games.1c.ru), однако эти игры даже близко нельзя сравнивать. В то время как «Вторая» оснащена сверхмодифицированным графическим сердцем от «Ил-2» и претендует на лавры самой аутентичной RTS всех эпох и человеков (вот уже четвертый год), «Первая» оперативно собрана на движке от (держитесь, мы с вами) «Блицкрига», который никак не может завершить свою жизнедеятельность и продолжает, продолжает, продолжает себя в многочисленных потомках.
Работать над темой в «1С» поручили студии Dark Fox (www.dark-fox.ru) из подмосковного полюса холода, родины ББ, города шелковых ткачих и работников культтоварной промышленности. Из Наро-Фоминска в общем (хотя правильнее, конечно, «Нарофоминск»). Годом раньше Dark Fox сотворила набор дополнительных миссий по имени «Блицкриг: Операция Север» и, таким образом, знает о знатной Nival-игре все. Парни подошли к вопросу очень серьезно: записались в наро-фоминскую библиотеку #17, затарились архивными видеоматериалами («1С» даже купила права на кое-какую кинохронику, чтобы оживить наш досуг между миссиями) и... вскоре обнаружили, что Первая мировая — сюжет для тактической игры на данном движке совершенно незанимательный.

> Собственную стратегию на блицкригодвижке сегодня не делает только ленивый. Вокальный диапазон ниваловского солиста — от боевых роботов до жарких тростниковых зарослей Кубы!



Оказалось, что воевали в те далекие времена медленно и скучно: стороны месяцами отмокали в окопах, методично обстреливая друг друга из тяжелых пушек; порой, для развлечения, травили друг друга ипритом и фосгеном и только в случае крайней необходимости шли стенка на стенку — где тут, позвольте спросить, «геймплей»?
Таким образом, авторы столкнулись с проблемой морального характера: либо сделать все так, как было, чтобы не краснеть при встрече со школьным учителем истории, либо сделать так, чтобы играть было «весело». Это был сложный, в чем-то мучительный выбор. ББ-земляки сомневались целых три секунды, после чего запустили на первый уровень бронепоезд с главным калибром от эскадренного броненосца «Цесаревич», разоруженного в Киао-Чау 29 июля 1904 года. Бронепоезд, эдакий роллеркоастер времен бравого солдата Швейка, суперюнитом перемещается по привольным ландшафтам «Блицкрига» и подавляет огнем пузатую мелюзгу противника. Кроме того, в главных ролях — конница, очень много конницы. В отличие от пехотинцев (которых в игре не

меньше), кирасиры с конными егерями перемещаются быстрее, имеют повышенный запас богатырской силы (очевидно, суммируется здоровье всадника и лошади), крайне неохотно попадают под прицел артиллерийских орудий, очень хороши в рукопашной схватке и болезненно реагируют на пулеметный огонь.

ПЕРЕЛОМИТЬ ХОД «ИНТЕРВЕНЦИИ В РЕВОЛЮЦИОННУЮ РОССИЮ» НЕУМЕЛЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ КРАСНОЙ АРМИИ НЕ ПОЛУЧИТСЯ — РАЗРАБОТЧИКИ ТАКТИЧНО ЗАКАНЧИВАЮТ КАМПАНИЮ НА САМОМ ИНТЕРЕСНОМ МЕСТЕ.



Также ожидайте в «Первой мировой» засилье всевозможной артиллерийской машинерии, с помощью которой можно будет блистательно мазать по кавалерии! Авторы обещают более пятидесяти единиц техники: осадные мортиры и гаубицы, траншейную артиллерию (минометы), пулеметы, полевые пушки, легкие гаубицы. Там, где крупный калибр, обязательно должны найтись крепкие стены. Классический «Блицкриг» не мог похвастаться разнообразием миссий по обороне или взятию крепостей. В «Первой мировой» крушить памятники средневековой архитектуры придется чуть ли не в каждой второй миссии.

Авиация и танки, как и следует ожидать, представлены очень скромно. Аэропланы используются в качестве разведчиков или для штурмовой атаки важных объектов. При этом надо учитывать, что бомба на борту обычно одна и сбрасывается лично пилотом «на глазок». Впрочем, даже такие «штурмовики» смогут причинить вашему противнику немало вреда — зенитных орудий в те времена не придумали, а, чтобы было «веселее», военные заводы «Первой мировой» штампуют аэропланы десятками.

Танки, в основном, гм, импортные, появляются под конец войны и на «сложном» уровне игропроцесса мгновенно гибнут под напором кавалерийской атаки с тыла. Разработчики еще не решили, в какую сторону крутить ручку баланса: с одной стороны, не хочется превращать происходящее в полный фарс, с другой — терять дорогостоящую и потешную технику в результате единственного попадания новогоднего конфетти совсем не смешно.

Основной внутренний конфликт «Первой мировой» заключен в дистанции между тем, какой она ХОЧЕТ, и тем, какой она МОЖЕТ быть. Подобно персонажу великого украинского эпоса, «Блицкриг», дав игре жизнь, здоровую и длинную, тащит ее за собой в злом ошейнике на коротком поводке. Проблема в том, что «Блицкриг», вообще говоря, игра про массовые сражения танков и прочей техники. Которых во времена Первой мировой, помнится, не было. К большим скоплениям пеших и тем более конных (между которыми несчастный не видит никакой разницы) лиц и морд движок относится с недоверием и норовит разогнать их плотным артиллерийским огнем в пары по двое, желательно — в виде трупов.

Появление самодвижущегося механического чудовища на гусеницах должно вносить (и вносило на самом деле!) в противные ряды страх и смятение. Однако, вот незадача, в «Блицкриге» нет таких понятий, как «страх», «смятение» или «мораль». Местные юниты ничего не боятся, даже танков.

Или вот химическое оружие — первое в мире ОМП, позже безжалостно запрещенное злыми людьми. Отличная идея — пустить из труб хлорпикрин и с замиранием сердца наблюдать, как легкий бриз относит его в сторону вражеских окопов. Минуточку... о боже, ветер, кажется, меняет направление и... гх.. гхааа... гхыыы! Но в «Блицкриге» всегда полный штиль, и ядовитое облако ползет строго в том направлении, в котором его запустили... Скучно, господа офицеры!

По какой-то хитроумной технической причине последняя радость — тачанка с пулеметом «Максим», из которой так радостно косить на полном ходу наступающих на пятки интервентов, — «Блицкригу» тоже не по зубам. Как и масштабные морские сражения, без которых Первую мировую трудно представить. Впрочем, авторы придумали выход: линкоры будут вставать на якорь в заливах близ театра военных действий и давать шороху сухопутным крысам из всех калибров.

Три кампании — Антанта (Англия и Франция), Германия (с Австро-Венгрией под руку) и, наш специальный гость, Россия — уже почти готовы. В качестве бонус-трека предлагается набор миссий «Интервенция в революционную Россию». Увы, Чапая, Махно и Лукича на броневичке мы не увидим. Чтобы считать г-на Ульянова героем, «Блицкриг» должен посадить его внутрь машины. А какой от Лукича в броневике толк?

Звук записан на дружественных «1С» студиях во Франции, Германии и Англии, кадры кинохроники ждут своих зрителей. «Первая мировая» смотрится весьма прилично, учитывая, разумеется, почтенный возраст донора. Визуальные эффекты едва ли заставят нас порозоветь от волнения, однако в Dark Fox полностью перерисовали всю графику, а масштабные сражения с участием артиллерии и конницы имеют почти «казачий» шик. Смогут ли подмосковные игропромышленники подковать стальную блоху «Блицкрига», мы узнаем совсем скоро — через месяц.



игра 02

жанр **Постапокалиптическая комикс-стратегия в реальном времени с РПГ-элементами**
платформа **PC**
ведущий дизайнер **Федор Мукин**
ведущий программист **Михаил Живец**
арт **Павел Стасевич**
звук **Александр Горох**
разработка **ARISE**
издание **«1С»**
дата релиза **2005 г.**

«КОЙОТЫ» (демо-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Промискуитет на пепелище

Eirigh suas a Beavis. — Боевой «Икарус». — Десять процентов огневой мощи. — Пустынная дружба. — Да здравствует социалистическая Аризона!

В отличие от своего близкого родственника «Карибского кризиса», берущего правильный (то есть мрачный) тон при живописании ужасов ядерного холокоста, «Койоты» чрезвычайно легкомысленны и рисуют постапокалиптическую жизнь необычайно веселой, где-то (между миссиями) даже комиксовой. «Нас побили, — говорят участники протагонистической банды в заставке, — но ничего, мы двинем на последний завод и разживемся новыми тачками, вот тогда-то они у нас и попляшут». Иначе говоря, никаких тебе водяных чипов и райских чемоданчиков, а сплошное какое ни на есть «щасте: ездить на машинах и ругаться матом».

Среда обитания «Койотов» несколько пустынна и однообразна (все гонят самогон, но никто не выращивает злаки) и только иногда расцвечивается заскриптованной песчаной бурей, к которой прилагается почти недурственно выглядящий маленький смерчик (ну не торнадо это, не торнадо).

Вот еще один повод для расстройства сна, коллеги: вдруг бивисы, которые будут увлеченно играть в «Койотов» (о причинах грядущей популярности игры ниже), в полном соответствии с серией «Профориентация Бивиса и Баттхеда» выбрав военную карьеру, пойдут не куда-нибудь, а в пусковики-ракетчики, а? Два вскормленных на «Койотах» бивиса за одним РВСН-пультом — и континенты покрываются дивной постъядерной малибу-пустыней, населенной неквадратными людьми вроде ниггеров-с-дредами, пляжных байкеров и телок с большими (с огромными — maliboobs, Бивис!) сиськами, которые (телки; не парься, Бивис) всем дают. За пинзин. А пинзина — хоть залейся, Бивис. А гонококк, хламидия, трепонема и даже HIV, судя по всему, начисто изведены радиацией, поэтому тебе, придурок, ничего не нужно о них знать. Щасте полное, понял?



А вот и причины будущей востребованности: во-первых, игра не по Второй замусоленной мировой, а «про Фалаут», вместо скучных танков здесь «клевые такие машинки» (тачки, да, парень), свойства которых игрок изучит в процессе, — о соотношении сил между Т-34 и T-VI знают все, но шансы школьного автобуса с орудийной башней на крыше против плотно бронированного минивэна или «Хаммера» с пулеметом нужно выяснять на практике. А может быть, и не нужно. Хотя на некоторых тачанках установлено нечто дальнобойно-ракетное с возможностью «пристрелки» для совсем уж точных попаданий, решающую роль играет все-таки число. Вынуждены сообщить, что «Койоты» сделаны опять-таки на движке «Блицкрига» (а то вдруг кто-то не догадается); от материнской игры остались атака из засады, а также возможность минирования, ремонта и пополнения боеприпасов. Запоминание особых функций каждой ржавой тележки было бы довольно трудным делом, если бы не сомнительная полезность специальных свойств (за исключением, естественно, ремонта, который здесь может быть и авторемонтом). Не усиливает тактическую сторону игры и следующее: воин банды Койотов с гранатометом, будучи посаженным в колесный экипаж, теряет свою огневую мощь и становится пассажиром. Ай-ай.

Вторая причина грядущей народности игры — РПГ-элемент. Мы имеем в виду не столько способность героев сообщать своим железным коням ТТХ-бонусы (в каковой способности протагонисты совершенствуются, набирая уровни), сколько речевые навыки персонажей. В них члены банды, правда, не прогрессируют (как и, скажем прямо, в интеллекте), но лексика, задействованная в изобильных дискуссиях, а также темы последних могут показаться многим из вас близкими и родными (например, некоторым неприкаянным мученикам ремесленных училищ, а также вполне приличным людям, иногда наблюдающим молодых пролетариев в общественном транспорте). Шайка Койотов а) такая же сплоченная и б) столь же нежно любит, гм, подколки на тему алкоголеупотребительных и гипотетических сексуальных способностей друг друга, которым (подколкам) и предается все свободное от стрельбы время (то есть постоянно. Не закрывают, сволочи, рот).
В-третьих, многим понравятся полоски комиксов (вместо роликов) между миссиями — решение эстетически оправданное и технологически очень выгодное для молодой команды. Конечно, в перерывы между сражениями вполне логично вписался бы апгрейд боевой техники (чтобы научиться хотя бы различать бандитские агрегаты), но чего нет — того нет. Зато картинки прорисованы вполне умелыми, профессиональными руками, отчего без тени напряжения тащат на себе сюжет.
Кстати, о сюжете: кубинцы, прибирающие к рукам разбомбленную Америку при посильном участии пустынных бандитов. Это свежо, это занятно, как и стремление разработчиков вернуть в литературный язык древнеславянское слово, гм, «мудак», как и феминистская идеология игры: Бонни, wasteland slut, не только участвует в сражениях наравне с мужичьем и меняет машины как перчатки, но и является, черт дери, универсальным постапокалиптическим платежным



средством, обеспечивая банду военной помощью байкеров и запасами топлива (и это все в течение первой миссии!). В остальных четырех, доступных в демо-версии, банда дважды конвоирует бензовозы — очевидно, чтобы осуществить с кем-нибудь обратный обмен в дальнейшем, а также включает-отключает турели («про Фалаут» же!). Интересно, камео Nameless One будет? Наверняка безрукий алкоголик Кайл («Убью за пол-литра!») угостит его самогонкой... Охо-хо.

жанр **Хардкорные автогонки**
платформа **PC (Windows 98/2K/XP)**
авторы **Джо Кампана (Joe Campana), Брэд Шубер (Brad Shuber), Теренс Гренинг (Terence Groening), Гьон Камай (Gjon Camaj)**
разработка **Image Space Incorporated**
издание **С издателем пока никак...**
дата релиза **2005 г.**

игра 03

rFACTOR (демо-версия)

АШОТ АХВЕРДЯН

Наше завтра

Где цветы, что здесь росли, или Откуда берутся независимые. — Клонические гонки. 120 процентов, убийцы на трассе. — «Гран-туризмо» шагает по планете. — Обрезано все самое интересное, потому что это основополагающий принцип Вселенной.

Непрерывная подрывная деятельность денежных мешков приносит свои заскорузлые плоды. Где наши гоночные игрушки? Былые титаны виртуальных карбюраторов в одночасье превратились в «независимых». Легендарный Papyrus (автор

игры Grand Prix Legends, которая все никак не соберется покрыться музейной пылью, и свежей, отличной серии NASCAR Racing) вынужден творить что-то новое в подвалах и гаражах. Image Space Incorporated (www.imagespaceinc.com), раз в год выстреливавшая из-под крыла EA все хорошевшей серией F1, теперь брошена потерявшим формульную лицензию мейджором на произвол. Но ISI, как и Papyrus, не сдаеща! Честь ей и хвала.

Наш rFactor (www.rfactor.net) по паспорту является многопользовательской демо-версией, предназначенной исключительно для тестирования сетевого кода. Только без паники — несмотря на то что для запуска гонки мы нажимаем на кнопку «connect», при желании вполне можно ездить и в оффлайне, и игра не потребует активного соединения. Все-таки у нас тут родина слонов, а не оптоволоконных чудес. А чтобы не кататься в гордом одиночестве, в начале гонки должно наплодить себе AI-соперников. И хотя ассортимент имен весьма небольшой и где-то после дюжины машин киберфамилии начнут повторяться, трасса будет полна. Лично я остановился на паре десятков конкурентов, но, кажется, мог бы нащелкать еще...

А что же мультиплейер, традиционно являвшийся слабым местом ISI-игр и ради тестирования которого и была выпущена демо-версия? О, здесь мы имеем вам сказать, что родовое проклятие неподъемной гири сетевого кода было наконец-то снято — игра вполне шустро жонглирует парой десятков присоединившихся гонщиков. А ведь не так давно из рук предков валились даже три-четыре Вильнева, случайно забредших на огонек...

rFactor суть гонки в GT-классе. Выбор одновременно кажется очевидным и несколько странным. С одной стороны, это самый интересный вариант для виртуального водителя, все-таки F1-скорости требуют слишком многого в плане мастерства, а кататься по NASCAR-овалам хоть и интересно, но через несколько недель поворотов в одну сторону начинаются непоправимые изменения в психике. Семейные врачи, словом, против. (Поверьте, бывший NASCAR-пилот в кабине самолета представляет собой зрелище, достойное бесконечной жалости.) С другой стороны, вот-вот (похоже, что в самом начале с.г.) должен выйти GTR, представляющий собой (надеюсь, не забыли?) полностью лицензированные GT-соревнования, причем на движке ISI.

Возможно, конкуренции между этими проектами и не будет. В конце концов, GTR уже не первый месяц находится в состоянии «вот-вот рожусь», а rFactor пребывает в относительно младенческой стадии разработки (демо несет на борту номер 0.650). Дело в том, что GTR разрабатывается на предыдущей версии движка ISI, gMotor 1, а rFactor строится на новом rFactor 2. Именно поэтому подзаголовок «The Future of Race Simulation» (см. сайт игры) не является сомнительным бахвальством — достаточно вспомнить, сколько модов удивительного качества выходило на каждом следующем ISI-моторе. Активность моддеров настолько велика, что ISI отдельно обратилась к легким на подъем энтузиастам с просьбой не начинать изготовление переделок демо-версии rFactor, потому как к релизу все еще десять раз поменяется и труд пропадет даром.

Увы, демо не дает настоящего представления о новом движке! Так, известно, что графическая часть gMotor 2 поддерживает свежайшие DirectX 9-эффекты, однако в нашем кусочке кода дружба с ними была отключена. И особо сказано, что все остальное — физика, машины, поведение AI — тоже не позволяет с уверенностью судить о финальном продукте, в силу чего многие наблюдения фактически лишаются смысла. Да, пока многие текстуры явно перешли в rFactor из F1 Challenge в неизменном виде, реплей столь же скучен, как и раньше, а физика по-прежнему на высочайшем, эталонном, уровне. Общая структура «внеполетной» части напоминает предыдущие игры один в один, теми же остались управляющие клавиши и т.д. На месте и сверхдетальные настройки, хотя я так и не смог найти телеметрию. Но, помня, какой она была в прошлый раз, нет никаких сомнений в качестве ее будущей реализации.



В качестве грядущей игры вообще никаких сомнений нет, только бы прикрутили к движку сохранение посреди гонки. Хотя бы потому, что анонсировано появление этой крайне необходимой вещи в GTR: The Ultimate Racing Game. Image Space, ты готова к симметричному ответу?

игра 04

жанр **Тактический симулятор/РПГ**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Владимир Уфнаровский**
дизайнер **Юрий Бушин**
главный художник **Павел Голубев**
разработка **«Апейрон»**
издание **«1С»**
дата релиза **Март 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1500, GeForce 4 MX, 512 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске**

«БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС» (бета-версия)

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Вольные стрелки

История о том, как встретились два одиночества. — В партизанском отряде имени Далай-ламы XIV. — Платоническая любовь к Jagged Alliance. — Сыр и Бобр зажигают в Палинеро. — До выстрела осталось 6,45 с. — Драгоценная пауза. — Не стреляйте над ухом, звери!



Jagged Alliance мертв (?), но дело его живет. Шесть лет назад Юрий Бушин открыл веб-сайт «Вольный стрелок» (www.ja.spb.ru), на страницах которого последовательно и методично, да еще на двух языках, освещал все, что движется в жанре, который мы для краткости называем turn based squad level tactical simulators. Начав с X-COM, Jagged Alliance и Incubation, Юрий постепенно снижал планку требований, допустив в святые покои сначала Flashpoint, Commandos 2 и Fallout Tactics, а потом и вовсе «Корсаров-2».

Разумеется, все это время хозяин и автор «Вольного стрелка» мечтал о собственном тактическом симуляторе — в котором не будет компромиссов, который объединит в себе все самое хорошее из Jagged Alliance 2, X-COM и других великих игр, чудесным образом избежав их недостатков. И только несколько лет назад, когда стало ясно, что лучшие времена любимого жанра остались в безвозвратном прошлом, Бушин достал из подпола дедов обрез и ушел в лес — партизанить. В лесу было темно, холодно и негигиенично, однако именно там Юрий встретил товарища по борьбе Владимира Уфнаровского, который на досуге работал над собственным 3D-движком, «чтобы не забыть программирование».

Студию планировали назвать соответствующе — Soft War Ware, а проект долгое время носил имя E5 — только потому, что проекты E1, E2, E3 и E4 «не доросли до сколько-нибудь взрослой стадии». E5 начинался как абсолютно некоммерческое предприятие и добрался до вполне играбельной «альфы» на голом энтузиазме «вольных стрелков». С самого начала Уфнаровский и Бушин выбрали, возможно, единственно правильную для хардкорной игры с нулевым бюджетом стратегию продвижения — полная открытость. Новые версии появлялись в свободном доступе, и все желающие столь же свободно подвергали начинающих разработчиков уничижительной критике на их же форуме. Так закалялась сталь марки «E5»...

Сегодня, когда игра называется «Бригада E5: Новый альянс», издается «1С», а мужчина по кличке Бобр сурово взирает на нас с многочисленных рекламных полос, у многих могут появиться лишние вопросы. Например, где гипердинамическое освещение? Или хотя бы текстуры? Почему герои не умеют плясать пос-

мертный танец в стиле rag doll? По какой причине стены зданий выполнены из армированного победита и не уничтожаются даже в результате прямого, понимаете ли, освещения лазером с ядерной накачкой? Надеюсь, теперь, зная всю правду, вы не станете задавать разработчикам этих вопросов — а постараетесь разглядеть в аскетичных пейзажах Е5 изначальный замысел творца. Или просто пройдете мимо.
А замысел, между прочим, не самый простой. На первый взгляд, «Бригада Е5» — это запоздалое признание в любви Jagged Alliance. Страна, в которую попадает наш герой, называется Палинеро: много банан, много нефть, адын жестокий диктатор, много-много гражданский война.
Вступительный ролик — один из лучших, что я видел в родных играх: режиссура, монтаж, диалоги — ни грамма фальши, твердая «пятерочка». Далее выбор главного героя, одного из шести, все в поношенном нижнем белье защитного цвета, при желании можно взять даму. Затем классический JA-опросник, о котором многие уже успели забыть, — ваши ответы помогут



сформировать многосложный набор характеристик человека в зеленых трусах. Не переставая тщательно пережевывать сигару, генерал-с-квадратной-челюстью валит с ног неожиданным: «Для чего нужна клавиша Scroll Lock?». Это очень важный вопрос, который интеллигентные молодые люди в очках задают другим интеллигентным молодым людям в игре про выжженных изнутри убийц в центнер весом.
Далее оказывается, что старательное, в деталях, подражание Jagged Alliance — лишь фасад, скрывающий секретную лабораторию, в которой дизайнеры производят бесчеловечные эксперименты над геймплеем. Здесь нет миссий и закатанной в асфальт сюжетной линии. Как в одной очень старой игре, кажется, Fallout, главный герой и его друзья (с такими реальными-реальными именами вроде Сыр и Бобр) путешествуют между городками Палинеро, умерщвляя врагов и тщательно обшаривая их трупы. Порученец генерала-с-челюстью подрывается на пиропатроне, не успев поведать нам суть задания и оставив две тысячи долларов наличными в кармане обугленного френча. Разобравшись в ситуации (все просто: плохие открывают огонь сразу, хорошие — обменявшись парой фраз), мы можем присоединиться к одной из трех конфликтующих сторон, а потом... изменить свое решение. Еще и еще раз. Финал «Е5», как мозаика, складывается из наших поступков на всем протяжении игры,



— нет ни добра, ни зла, зато есть вероятность попадания в голову с определенного расстояния и уровень адреналина в крови. Гопники в подворотне рекомендуют отдать 109 долларов, угрожая нанести тяжелые физические увечья с весьма вероятным летальным исходом. Почему именно 109? Это ровно десять процентов от содержимого кошелька команды. Вряд ли стоит тратить даже 10% партийной кассы, если карманы ломятся от боеприпасов. Выстрел в живот, и вот малолетние преступники уже ползут по дороге (почему по дороге?), и каждый новый выстрел отнимает у нас всего две секунды. Да, это важно. «Бригада Е5» помешана на нумерологии, это настоящий рай для любителей цифр и теории вероятности. Разработчики безжалостно избавились от некрепкой валюты Action Points, заменив ее свободно конвертируемым секундами. Любое действие в игре, будь то поворот головы, снятие с предохранителя, разбитие ударником капсюля или горение порохового заряда, тщательно измерено авторами для всех типов оружия (а их в игре более 90 единиц) и боеприпасов. Пожалуйста, не делайте такое лицо. Чтобы понять, насколько серьезно (я имею в виду СЕРЬЕЗНО) в «Апейроне» относятся к правильному таймингу, цитирую абзац из FAQ на сайте игры: «Например, время на подготовку автоматической винтовки X составляет 0,27 с. Время на одиночный выстрел 0,8 с. А время на выстрел в режиме очереди 0,5 с. Это значит, что если боец не привык к оружию и оружие стоит на предохранителе, то первый одиночный выстрел без прицеливания он произведет через 1,07 с. А если сразу переключится на режим очереди, то первый выстрел будет произведен через 0,77 с, а все последующие с интервалом 0,5 с. А это значит, что с таким интервалом боец за минуту расстрелял бы магазин емкостью в 120 патронов». Все с точностью до сотых! Только так, и никак иначе. Кстати, именно поэтому пистолеты здесь действительно много лучше винтовок в ближнем бою. Наведя курсор на показавшегося в кустах противника, не пугайтесь обильно всплывающей телеметрии вроде: «Снайпер. Вероятность попадания 3,5%. 9,06 с. Целиться в левую руку. Стрелять до смерти врага». «До смерти»? Потому что обычно боец останавливается после первого попадания и ждет дополнительных приказов. Вдруг мы просто хотели привлечь внимание этого коротко стриженного мужчины с M16A2 в загорелых руках?

> Увидев на экране надпись «до выстрела осталось 4,96 с» и стремительный предстартовый отсчет — не пугайтесь. В «Бригаде Е5» время бойцов расписано с точностью до сотых долей секунды до самой смерти.

Действие разворачивается в реальном времени, которое то и дело пугливо замирает в режиме «умной паузы». О, местная пауза очень, очень умна. Я видел этот экран — те из вас, кто разберется в тонкостях настройки этого капризного инструмента, смогут привести свои отношения с течением времени в состояние полной и окончательной гармонии.

Бриллиант, заслуживающий особого описания, — местный multiplayer. Шестеро против шести на поле, своим геометрическим и текстурным аскетизмом напоминающем пейнтбольный «надувняк». У каждого игрока на всю партию одна минута паузы. Отдавать приказы, колдовать над секторами обстрела, перекатываться с живота на спину, ходить боком, жонглировать содержимым разгрузочного жилета и, самое главное, ДУМАТЬ удобнее в режиме «паузы». Однако ее преступно мало, если вы понимаете, о чем я. Потратить паузу раньше соперника — все равно что потерять баллон с кислородом на глубине пятьдесят метров. Реальное время наотмашь бьет асфальтом в лицо, уйти в «матрицу» нет никакой возможности, за каждым углом пули-выключатели, и остается надеяться на быстрые рефлексы и удачу.

На экране волнуется тонкая зеленая линия — показатель уровня адреналина в крови бойца. Когда адреналина много, герой начинает быстрее двигаться и хуже стрелять. А если подкрасться сзади и высадить над головой условного противника рожок из автомата, адреналин зашкалит — и с несчастным случится шок. Помните? Так было в Enemy Unknown.

игра 05

жанр **Походовая постапокалиптическая стратегия в реальном времени (а то!)**
платформа **PC**
ведущий дизайнер **Александр Валенсия-Кампо**
ведущий программист **Андрей Банникофф**
ведущий художник **Сергей Хахин**
разработка **G5 Software**
издание **«1С»**
дата релиза **2005 г.**

«КАРИБСКИЙ КРИЗИС» (бета-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Фор Мазачайна

Кто ходит в гости по утрам. — Пиршество красок. — Ежемесячная чистка. — Операционизм. — На воздусях. — Боевой дюгонь. — Руины «Блицкрига».

Карибы. Кризис. Дымящиеся развалины Штутгарта (или Бонна?) источают радиацию. На улицах безлюдно (дети-людоеды из «Нейроманта» еще не объявились), зато в пригородной зоне бьет копытами краснознаменное воинство, могучее даже обозом: блестящие новенькие бензовозы, боекомплектно-перевозочные, ремонтно-механические и коновало-человеческие грузовички. Сейчас по отмашке дирижера Анатолия Субботина начнутся буря и натиск...

Для всех потомков «Блицкрига» характерны хрустящие под колесами и гусеницами корочки-заборчики; в «Карибском кризисе» можно слузгать целый рекламный щит 3х6.

Внимание гостей «1С» привлекают две лужи посреди общего дыма и чада — опалесцирующе-зеленого и кирпично-красного оттенков. В чем разница, неужели разделили-таки химическое и радиоактивное заражение? Разница в цвете, сдержанно парирует принимающая сторона. Что ж, местность нужно эстетизировать, не спорим. Вот отправленный к лужице советский танк замирает в непосредственной близости от нее и осеняется пиктограммой, сигнализирующей о скоропостижной (без выпрыгивания из люков и исторжения содержимого желудков) и безболезненной кончине экипажа. Так или иначе, все равно некому биться в плаче и узнавать, какой у танкиста был. Мрачные гостевые пост.-ап. мысли прерываются возгласом «это же был Т-44!».



Вы правы, играющим в «Карибский кризис» («КК») придется изучать прилагающуюся к игре кеннеди-хрущевопедию: радиационная защита есть у Т-54 и Т-55, катающимся в Т-44 повезло меньше.

Во избежание массовой негеройской гибели личного состава к тухлой яме едут дезактиваторы на спецразновидности БМП. Земля вокруг последних спешно превращается в пепельно-синюшное искусственное покрытие с гнойными зелеными прожилками. Это что же, creep расползается, товарищи? Нет, это зараженный участок автоматически показывает себя чистильщикам, которые немедленно приступают к дезинфекции путем сложных синхронизированных телодвижений (поигравшие в игры на движке «Блицкрига» понимают, о чем мы).

Козырной «КК»-туз — оперативный режим. Который скорее стратегический — живая карта кампании с изменяющимися линиями фронтов, в движении, как ни странно, напоминающая относительный аналог из Rome: Total War: неприятельские танковые группировки в течение хода противника на манер центурионов-знаменосцев норовят обложить наших со всех сторон (миссии, кстати, здесь тоже можно «разрешать» автоматически). Нефтеперегонные

заводы, фабрики запчастей и боеприпасов, сиречь объекты вожделения всех воюющих сторон, производят разнообразную военную технику (про которую много хорошего сказано в энциклопедии), выпускаемую на прогулку по карте в так называемых (авторами) «точках респауна». Часто эти «точки» совпадают с аэродромами, на которых гнездятся фронтовая (могущая быть заигранной в отдельной миссии) авиация и стратегическая авиаразведка (ограниченная соответствующей картой и наперебой с контролируемыми нами радарами поставляющая информацию о перемещениях коварного врага).
Другие изыски и новинки? В один прекрасный момент вызванные штурмовые и все из себя противотанковые вертолеты с прицепленными пучками ракет обозначают атакующие движения не однажды, а поступают в распоряжение игрока до собственной погибели. Вращающиеся винты тем не менее нарисованы несколько наивно, но об этом — в коде (финальной). Можно использовать разные виды воздушной поддержки одновременно: дюны Северной Африки утюжат штурмовики, а окончательно разгладить тщатся (естественно, безрезультатно — это просто беллетристический прием) по-людмилозыкински медлительные и округлые бомбардировщики. Орудийный расчет вражеской (американской, кажется) гаубицы подпрыгивает и валится на песок кучками костей и мяса. «Еще не время требовать ragdoll-эффектов от RTS!» — доносятся с другого конца офиса слова душки OMX, сказанные, очевидно, по аналогичному поводу. Позвольте, почему американские танки такого нежно-розового (каррарский мрамор, да и только) оттенка? Дабы отличать от остальных фракций, да? Что, взаправду? Гм. Гм! Новаторский розовый перламутр присутствует и на лайфбарах, сигнифицируя, что не все еще потеряно и механизм подлежит починке; для простых живых солдатиков непоправима только смерть.
Смотрим в действии диверсионную группу, неразделимое (пока смерть не разлучит) трио «пулеметчик-минометчик-снайпер», о котором столько нежных слов было сказано в интервью по случаю (см. #12’2004). Одна из крохотных фигурок сразу привлекает внимание. Это гренландский тюлень (шлепающий жирными боками по траве) или же боевой морской котик, подвергнутый советскому психокондиционированию? Ах, это снайпер в маскхалате и он по своей природе наименее заметный из всех? Упс. Игра сразу подтверждает правоту демонстраторов: в бою между группой диверсантов и вражескими коммандос аналогичного состава снайпер погибает сильно позже остальных.
Посланная отомстить пехотная лава застывает костным холодцом перед пулеметной вышкой. Конечно-конечно, rush здесь не работает, это другая тактика: заставить противника расстрелять все боеприпасы, а затем задушить вживую. Ну да, в мировой военной истории такое случалось, и не раз...



Тактический мета-модерн вроде скоростного минирования участка поверхности с помощью массивной катюшиной наследницы выглядит довольно буднично (ракеты ушли, прошмыгнули в воздухе, минами воткнулись в дорогу почти под ногами у вражеской пехоты) по сравнению с китайской дикою ордою, состоящей из смертников и представляющей самое яркое в «КК» зрелище. Условно-бесплатные и невероятно многочисленные хунвэйбины оркообразно и хаотично прут на танковый строй, стремясь положить динамит с коротким запалом прямо на броню; даже относительно немногочисленных добежавших хватает на срыв башен у всех железных ящиков на гусеницах. Совсем уж редкие выжившие после TNT-закладки бегут к амуниционной таратайке «Лучезарный путь-11» за свежей порцией гексогена. Dwarven demolition squad, улыбаются в усы демонстраторы, отметая наше предложение добавить в игру, пока не поздно, цепную реакцию взрывающихся китайских энтузиастов; плотность толпы бомбистов недвусмысленно намекает на возможность возникновения концентрической волны из мяса и костей.

> Несмотря на наши мольбы, ни граф Хрущев, ни мистер Кеннеди не появляются после каждой миссии. Да, сказано было: «здесь вам не C&C!». Увы.

Воспитанная дацзыбао самоотверженность привела китайцев на Урал — пока русские ходили грабить Западную Европу и драться с англо-американским экспедиционным корпусом (Дюнкерк-2?), а французы с немцами драпали в теплые, не заразные африканские края. Четыре кампании игры не исключают друг друга сюжетно, а являются фрагментами общей мозаики...
Отбарабаним коду: движитель «Блицкрига» оброс мощным слоем метафор — он чихает и кашляет, надрываясь на подъемах, он похож на розовое, как танк, haute couture-платье Мардж Симпсон, которое та перелицовывала

двенадцать раз для вхождения в круг socialites, — и расползается по швам от больших запросов разработчиков и соединения шматов ткани в ласточкин хвост. Наконец, есть еще этот поезженный всеми небезразличными деревенский велосипед им. О'Нуаллана и Вершинина. Да, это индустрия и массовое производство, но — доколе? Велосипед вовсю хочет на свои велосипедные Счастливые Острова. Справедливости ради: юниты (непешеходные) в «Карибском кризисе» крупные и тщательно нарисованные. От души. Все старались. Еще, говорят, финальный ролик в игре необыкновенный...

игра 06

жанр **Австралийская РПГ**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Лорни Брукс (Lorne Brooks)** | арт-директор **Бен Ли (Ben Lee)**
ведущий программист **Аллан Ричардс (Allan Richards)**
продюсер **Кен Левайн (Ken Levine)**
разработка **Irrational Games**
издание **Sierra** | издание в России **«Новый диск»**
дата релиза **Весна 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 3 733, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH (демо-версия)

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Богатыри немы

Четыре коня апокалипсиса. — Сквозь озоновую дыру. — Все супер. — Радостное звонилово демократии. — А кто не суперзлодей? — Что может быть.



Потешный Мел Гибсон, Аладдин-трансвестит, ацтекское божество и трупак-разложенец снова — что? Так и есть: уделывают, эх, Америку. Винить за нервные стрессы у граждан и разрушение высотных зданий, не говоря уже о коллективной .EXE-фрустрации, следует — кого? Вы правы: усато-бородатого злопыхателя Кена Левайна и его шайку ручных австралийских аборигенов Irrational Games (www.irrational-games.com). Они всегда во всем виноваты! Между прочим, не до шуток: мы решительно отказываемся понимать, чем занимал себя экс-Looking Glass-боец и его воющие на озоновую дыру подручные целых три года с момента появления оригинальной Freedom Force, и если судить по демонстрационной версии Freedom Force vs. The Third Reich (www.freedomfans.com/ffvttr/index.php), а в нашем распоряжении нет более надежных источников информации, то грядущий релиз является полнокровным аддоном-долгостроем. Подробности нижеследуют.

В точно таком же городе ровно те же герои раздают тумаки слабо возражающей оппозиции. Команда супергероев Freedom Force на этот раз связалась с материями пространства и времени, которые беззастенчивым образом разрушаются парочкой неприструненных супернегодяев. В нашей миссии отважный Minuteman, под маской которого, мы абсолютно уверены, скрывается знающий, чего хотят женщины, патриот М. Гибсон, решает натравить Властелина Времени (Time Master) на межпространственную злодейку Энтропию (Entropy). Для осуществления этого коварного замысла героям предстоит последовательно навестить шесть чекпойнтов, где их будут поджидать скучные и одинаковые враги. Остается лишь мечтать, чтобы все мировые суперпроблемы решались таким суперпримитивным суперспособом!

Последующий процесс демократизации лучше всего описывается словом «долбежка». Разодетые в пух и прах чудаки охаживают друг друга «трехсотпроцентерами», «змеей далеких предков» и даже «радостным звониловом». Как и прежде, суперсемейка способна скакать по крышам, выламывать деревья и фонарные столбы, корчевать телефонные будки и



рекламные щиты, подхватывать проезжающие такси или полицейские автомобили. Вся эта чуточку интерактивная снедь может быть пущена в ход против злодеев, союзников и другой сволочи. Но не обывателей, нет! Бревно в супегеройском органе зрения, досужие гуляки города не без лукавой помощи дизайнеров являются единственными реальными обладателями сверхъестественных способностей — они неуязвимы. От худощавых дамочек в деловых костюмах со звоном отлетают тяжелые канализационные люки и еще более увесистые лимузины. Их не берет даже старый добрый фонарный столб из чистокровного бетона. Только коварство австралийских сказочников может повредить наглому двуногому антуражу — это происходит с единственной целью: посильнее досадить игроку.

Кровожадность, с коей суперзлодеи вдруг набрасываются на статистов при виде маскарадного Гибсона и компании, наводит на нехорошие мысли. Стало быть, авторы все-таки подозревают о возможности запуска сразу нескольких параллельных событий на тактической карте города? Когда часть героев вынуждена спасать мерзко визжащих NPC, а прочие остаются вламывать в злодейские хвост и гриву — это и есть самая настоящая мультизадачность. Так почему бы не воплотить ее в сюжете? Почему группа из четырех расфуфыренных суперпупсов вынуждена бегать мычащим лозунги стадом за девелоперской морковкой, которую таскают из одного угла крохотной карты в другой? Нам нельзя доверить важный процесс самостоятельного принятия решений? Или так проще сбацать еще одну дешевую миссию для аддона, чьей главной добродетелью, судя по высказываниям разработчика, является желание стать «совершенно новой главой в растущей как на дрожжах вселенной Freedom Force»? Конец цитаты зпт чрт др тчк

На данной стадии поделка с незаслуженно длинным названием расстраивает. Быть может, фашистская Германия, Япония и Италия порадуют нас замечательным дизайном карт, яркими образами врагов и захватывающим дух сюжетом? Быть может, старые актеры смогут разыграть заезженную пьесу с новым воодушевлением и даже куражом? Быть может. Но скорее может не быть.

Вид на те же яйца с той же самой стороны в случае с Freedom Force vs. The Third Reich редакцию Game.EXE совершенно не устраивает.

игра 07

жанр **Симулятор Хью Хефнера**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP), PlayStation 2, Xbox**
ведущий дизайнер **Бренда Брэтуэйт (Brenda Brathwaite)** | ведущий художник **Сет Сполдинг (Seth Spaulding)**
ведущий программист **Билл Макфэдден (Bill McFadden)** | звук **Даррен Блонден (Darren Blondin)**
разработка **Cyberlore**
издание **Arush, Playboy Games**
издание в России **«Бука»**
дата релиза **25 января 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

PLAYBOY: THE MANSION

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Король вечеринок

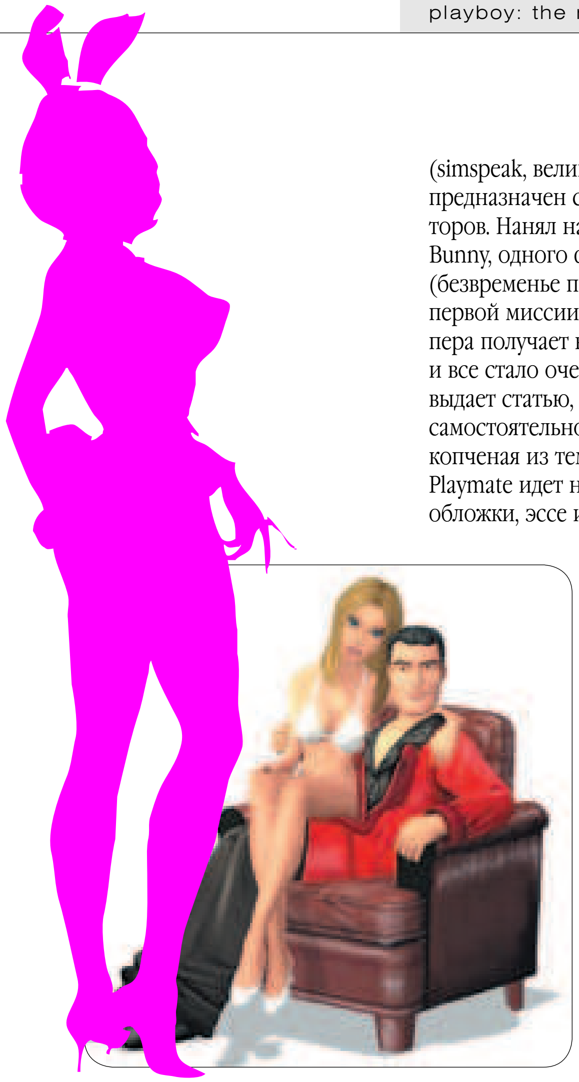
Наивные иллюзии. — Неловкие аллюзии. — Финн Макхеф. — Парадиз редакторов. — Грязные танцы. — Щелк-щелк. — Трое плюс Каролина. — I wanna live in the Playboy Mansion.

Эта игра представлялась нам несколько другой: грезилась реконструкция этапов большого пути нашего Алеши Пешкова в люди (гм), завязавшегося в эру шелковых пижам, дубовых столов, мэрилиновских (pleasantly plump) фигур, то есть на заре н.э., которая началась, как всем известно, восшествием на престол Ее Величества Елизаветы II, откидыванием хвоста Усатым и выходом первого номера «Магазина девчушек». Мнились воландовские по размаху балы (есть, есть параллели — пижама главного персонажа, Гелла — Bunny, Маргарита — Playmate), пусть-меня-повесят-в-саду-на-первой-лиане-если-когда-нибудь-где-нибудь-играл-такой-оркестр, такие люди, как Мэл Брукс, Рэй Брэдбери и Мартин Лютер Кинг, которые могли пересечься только у Хефа...

> Хеф лично сообщил www.gamespot.com, что его альтер эго из игры «не обладает чувственностью настоящего Хью Хефнера». An old-fashioned cat не понимает КИ-специфики?

В Playboy: The Mansion ничего подобного нет, как нет и изуверско-тайкунской конкуренции, скажем, с Hustler, да и атмосфера ну никак не напоминает суровую документалистику «Народ против Ларри Флинта» в сочетании с вязким кошмаром «Быть Хьюном Хефневичем». Расслабьтесь — здесь все похоже на тот фильм, где Джим Керри под ручку с Кортни Кокс идет на прием в особняк Удо Кира и походя изображает ластоногих. Вечно юный Хеф из игры такой же — не величавый, но беспокойный и игривый, как щенок лабрадора: подпрыгивает на фут над землей, из груди рвется пульсирующее алое сердечко. Забудьте про свинцовую старческую похоть, про пересаженные обезьяны железы и искусственную вентиляцию — здесь все миленько, как в Барби-наборе (уж Бренда постаралась), все юны и жизнерадостны, как Бэмби. Нет-нет, мы не к тому, что это плохо, это... забавно, да. Потому что особенно контрастны на мультипликационном фоне (крохотные ступни и ладошки, тоненькие щиколотки и запястья, бедра и бюсты в стиле ампир) звуки, издаваемые Хефом в очень продолжительные (у него) мгновения экстаза. Песни сразу нескольких матерых китов-секачей (горбатых, понятно), не иначе! Здесь проявляется глубинная, основная тема игры — современный эпос, а точнее, его создание. Судите сами: кто, как не эпический герой, способен заниматься любовью в течение нескольких суток (в правом верхнем углу скромно притулилась кнопка «Закончить» — ибо Хеф, легендарный Хеф, должен быть неиссякаем)? кто может выкурить двадцать сигар за вечеринку и не дать дуба? кто, как не полубог с адамантиевыми тестикулами и мифриловыми подштанниками, способен вынести до десяти ударов острой девчачьей коленкой в пах за одну беседу? Буколичность и наивность невыносимо легкого игрового бытия имеет аналогии не в мрачной эсхатологии великого русского писателя, а только что в ирландских народных сагах: подобно Финну Маккулу, Хью Х. проводит время на пирах с людьми «ближнего круга» и за игрой в шахматы с девушками в ярких набедренных кушаках. Это Тир На Н-Ог, не иначе: все зеленеет, пиршественные котлы (тележки с холодными закусками) неиссякаемы, девы (Подружки) кормят с рук помпезных долбоклюев — павлинов и фламинго, очаровательно оттопыривая задницы (слово «попка» дискредитировано by arse bandits), пространство и время искривлены в духе Дж.Р.Р.Т. и Сведенборга — из Особняка (со Счастливых островов) нет выхода (куда ни пойдешь — в Бассейн (The Pool) попадешь), а Playboy выходит начиная с Года Первого. Да-да, чертов журнал все-таки приходится выпускать, хотя рай на острове Хи-Хи Бразил





(simspeak, великий и могучий, в игре в фаворе) предназначен специально для главных редакторов. Нанял на работу «полный штат» — одну Bunny, одного фотографа и одного журналиста (безвременье проявляет себя и здесь — уже в первой миссии (основание Playboy) кудесник пера получает в свое распоряжение ПК с ЖКМ), и все стало очень легко: журналюга по заказу выдает статью, фотограф по первой просьбе самостоятельно готовит pictorial (нарезка копченая из тематических женщин), нанятая Playmate идет на разворот, а личности для обложки, эссе и интервью (одна на номер!) из специального списка приглашаются на вечеринку, где имеет место пресловутая несбалансированность.

По замыслу, гостей нужно развлекать, ублажая предметами интерьера, и перекрестно знакомить, трепетно следя, чтобы индикаторы удовлетворения потребностей и шкала настроения были на должном уровне. Однако даже скрупулезный подбор гостей по их хобби и профессиям не гарантирует успеха: большая часть NPC — сущие эмоциональные уроды (даже не считая агрессивных фриков с quirk (=perk) Confrontational) и все время норовят разругаться с потенциальными пассиями. А вот у Хефа (который ведь и патрон Playboy Games, так?) характеристики мифологически безупречны (хозяин особняка может с успехом говорить на любую тему) и бешеными темпами растут. Поэтому верный путь — не обращая внимания ни на что, прицепиться к нужному человеку, травить анекдоты и давать некие советы, повышая уровень казуальных отношений (casual relationship). Пять-шесть заходов — и материал в кармане, причем несчастный(-ая) celebrity побежит давать интервью или эссеичить, не дожидаясь завершения банкета! Стоит ли говорить, что романтические отношения развиваются столь же молниеносно?.. (Кстати, для пика отношений — одновариантного lap dance в нижнем белье (ESRB!) с пронзительными стонами — требуется непосредственная близость предмета мебели, но только не шезлонга — игра в таких случаях часто виснет намертво.) Ну а поскольку в Особняке постоянно тусуется бездна «женских гостей» (про персонал молчим), уровень «Старик Козлодоев» без труда достигается за сорок-пятьдесят игровых минут.

В соответствии с модными просветительскими веяниями (Did You Know) игра доверительно сообщает, что на крыше Особняка находится горгулья, которую расчехляют только на Хэллоуин. Хеф получит сотни резюме на должность штатного горгульщика.

Фотосессии? — Прелестная вещь. Они упругие, корректной формы и почти правильно (работа Бренды Б.?) подпрыгивают, а собственно модели подмигивают фотографу и хлопают пушистыми ресницами. Вот только зон для съемки не так уж много (это доступные на текущий момент районы Особняка), последовательность поз — одна на всех, да и девушки зачастую различаются только наполнением груди (в игре замечен ранее неизвестный науке размер «-2»; особо впечатлительных просим проводить предварительный кастинг на соответствие лепному «стандарту Playboy»); разворот с Мисс Ноябрь может оказаться копией разворота с Мисс Апрель. Учитывая, что субъективная (эстетическая) ценность снимка не оказывает влияния на объективную (зд. — в кроличьих головах), игрок довольно быстро становится похожим на Хефа — умеренным и степенным, потихоньку прикупает ковры, занавески, домашнюю декоративную птицу и диджейские пульты, а также отпускает строго отмеренные дозы общечеловеческих, профессиональных и романтических ласк подчиненным и знакомым, регулирует розничную цену издания и количество полос рекламы в номере (по умолчанию — 40%), балансирует эссе про гаджеты статьей юмористической направленности и интервью с музыкантом. В любом случае журнал всегда прибылен.

Немного дров в топку интереса подбрасывает кампания, подгоняющая четырехсполовинойзвездных «знаменитостей» вроде микшера Felix'а, постоянно ориентирующая игрока на новые достижения: обзавестись «кругом друзей» (inner circle; полезная вещь, так как означает халявные материалы) или двумя постоянными подругами сразу (с неочевидными выгодами. Разве что можно попробовать воспользоваться существующей в игре возможностью развития романтических отношений между женщинами — а только постоянных подруг может быть до четырех). Очки, выдаваемые за выполнение сценарных задач, тратятся на легальные «читы» — сделать всех на вечеринке пьяными или влюбленными («О последствиях такой химической реакции было страшно подумать» — пан Станислав Л.); постоянно случается unlock чего-нибудь — предметов обстановки, архивов Playboy за прошлый век, нарядов Хефа или возможности менять имена действующих лиц.

Перфекционисты могут предаться ухищрениям (держать, к примеру, двоих фотографов для минимизации риска недружелюбных отношений с очередной Playmate), но в погоне за сверхприбылью рискуют упустить мимолетное ощущение «стиля жизни», на который так напирают (в том числе с помощью энергичной титульной песни) создатели игры: все материалы в номер готовы, под вневременной джаз Хеф расслабленно делает массаж фотомодели, пишущей интересные колонки ввиду гипертрофированного

интеллекта, потом будет вечерне-утренняя party за 15000 у.е., закадычный друг с quirk'ом Drinker надебоширит, кто-то незаметно смоется в комнату-читальню с длинным диваном...

Пусть гости иногда проходят друг сквозь друга, но кажется, что среди них есть Банни (sic!) Лебовски, а с минуты на минуту придет Чувак — и Хеф за просто так подарит ему персидский ковер.

жанр **Рисованный квест**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
идейный руководитель **Франциско Ибаньес (Francisco Ibanez)** | сценарий и диалоги **Хосе Мария Мелендес (Jose Maria Melendes)**
ведущий программист **Эмилио Пас (Emilio Pas)**
композитор **Эмилио Пас**
разработка **Zeta Games**
издание в России **snowball.ru, «1С»**
дата релиза **Декабрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, SVGA-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 1,2 Гбайт на жестком диске**

игра 08

«АГЕНТЫ 008: БАНДА КОРВИНО»

МАША АРИМАНОВА

Быть вдвоем

Флип унд Флоп. — Фабрика футбола. — Агент Кихот и агент Панса спасают мир. — Когда ты в Риме. — 12 тысяч евро за голову. — Автопилот.

Герои испаноязычных комиксов Франциско Ибаньеса Филемон и Мортадело в разных странах известны под разными именами. В Германии — как Клевер и Смарт. В Дании — как Флип и Флоп. Во Франции — как Фут и Филь. В Италии — как Фортуне и Фортуни. В Греции — как Антирикс и Симфоникс. Где-то еще — как агент Палинг и агент Компания... В русскоязычной версии испанского квеста по этим самым комиксам (Mortadelo y Filemon: La Banda de Corvino, ныне известный как «Агенты 008: Банда Корвино») Филемона и Мортадело зовут... ну, угадайте, ценители локализаций, как?.. Филемоном и Мортадело!
Впрочем, какая разница. Спасибо Олегу Вернеру за перевод, спасибо Snowball Interactive (www.snowball.ru/008) и «1С» (http://games.1c.ru) за совместные усилия, спасибо девятнадцати (кажется, абсолютный рекорд для переводного рисованного квеста) актерам за напряжение голосовых связок. Первая в длинной, не сомневаюсь, серии игр о героическом агенте и его еще более героическом шефе, подчиняющихся совсем уж героическому Суперинтенданту (переводчики урезали его до Супера), пишет и разговаривает на понятном ширнармассам языке. Ну и что, что квест очень легкий и состоит всего из двух, если честно, картин? Зато он плоский и рисованный. Это тоже важно. Важно ведь?
По слухам, Ибаньес — самый быстро рисующий комикс-художник в мире. Художественная база у разработчиков из лабораторий Zeta Games (www.mortadeloyfilemon.com) была богатейшая. Поэтому странно, что они решили разбить свою стартовую игру (визитную карточку серии!) на две мининовеллы, из которых хоть сколько-нибудь оригинальной (или — передающей дух исходного комикса, что, впрочем, то же самое) можно назвать только первую.
...в которой Филемон и Мортадело при поддержке безумного изобретателя Бактерио обезвреживают бомбы на футбольном стадионе. Простой, но до чего же искрометный процесс! Нисколько не смущаясь неподвижностью картинки и не стесняясь собственных наспех адаптированных с комиксов силуэтов, герои пускаются в длиннейшие монологи, с пулеметной скоростью обмениваясь остротами о политике и футболе. Позабыта только Усская равославная церковь... Зато футболу досталось по первое число. И игрокам (один участник сборной безуспешно пытается сдать анализ на допинг в самой смешной сценке квеста, а другой объявляет сидячую забастовку на ток-шоу по причине «мизерных 15 миллионов евро»), и тренерам, и функционерам, и журналистам (Вася,

Зачем вообще сделали ручное переключение между Мортадело и Филемоном? Друг другу они не помогают... Одновременно действовать не могут... Можно было обойтись отдельным уровнем под каждого.





тебе тоже по первое число!), и болельщикам. Сценарист Хосе Мария Мелендес распекает индустрию зеленого газона и круглого мяча с большим знанием дела. Действительно, почему интервью у запыхавшихся спортсменов берут только на кромке поля, где шанс на вразумительный ответ, прямо скажем, невелик? И почему все интервьюируемые атлеты всегда говорят одно и то же?

Сумасшедший коллекционер автографов. Коррумпированный президент футбольной ассоциации. Огромная банка с надписью «Допинг» на верхней полке. Замечательно, замечательно. Не скучно. Статичные диалоги стерпеть можно. Общую наивность загадок — тоже. Характеры неведомых нам Мортадело и Филемона потихоньку начинают вырисовываться (они мало похожи на Шефа и Коллегу. На совести Мортадело и смешные шутки («ой, я касаюсь чего-то липкого и противного, Шеф! — Это мое лицо!»), и переодевания в духе Слуги из жизнерадостной испанской пьесы, и физические операции с предметами, и все интеллектуальные беседы. Зато у Шефа есть кредитная карточка).

Но зачем было делать такой сухой и трескуче банальной знакомую по миллиону других рисованных квестов вторую главу? Во второй части «Банды Корвино» герои оказываются в Риме. Здесь есть несколько очень красивых бэкграундов, кое-какие покушения на интересность персонажей (более-менее получились скульптор и зловещий неаполитанец), робкая пародия на «Крестного отца», но в целом от искрометности не осталось и следа. Во-первых, пропал проф. Бактерио. Какой смысл в похождениях агентов без его истерически смешных изобретений? Во-вторых, исчезло знание жизни. О футболе сценарист рассуждал чуть ли не с пеной у рта, он кричал «эти акробаты голеностопа! эти виртуозы ахиллова сухожилия! эти шакалы жеребьевочных барабанов!»... Когда же дело дошло до Рима и мафии, персонажи стали обмениваться кусочками сухой информации.

Про Мортадело и Филемона на родине героев даже фильм сняли. Не анимационный!

В результате диалоги остались долгими и статичными (когда «говорим», ничто живое по-прежнему не шевелится), но при этом стали еще и отчаянно скучными.

А главный гэг римской эскапады, шутка на тему «принесите мне голову Альфредо Гарсиа!», уже столько раз практиковался в рисованных квестах цикла Leisure Suit Larry и серии Discworld, что... Нет, правда, ну сколько уже раз мы вставляли в этот кочан эти шарики и накрывали его вот этим мокрым париком! А последняя головоломка, в которой нас вежливо просят раз за разом повторять одни и те же фразы, получая одни и те же ответы (а потом еще повесить трубку и перезвонить!), является настоящим издевательством над великими диалоговыми квестами вроде Monkey Island. Там-то хоть смешили или сами фразы (Орсон Скотт Кард плохого не напишет, правда же?), или реакция героев на них, или конечный результат. А что смешного в длинной разветвленной беседе двух автоответчиков?

Я не против того, что игра быстро заканчивается. Мортадело и Филемона за свои невеликие деньги мы получили, шутки, графику тож, да и новая серия на подходе (на испанском вышли уже, кажется, три), а в ней обещают Москву (предлагаю озаглавить следующую часть «Агенты 008: Супремация Мортадело». Нет? Все еще «Месть Скарабея»? Ну, как хотите...). Но я категорически против того, что только половина ее является настоящим квестом.

Некоторые вопросы вызывает и механика взаимодействия героев. Создается впечатление, что гг. Филемон и Мортадело терпеть друг друга не могут. Например, они отказываются обмениваться предметами! Если тем или иным объектом может воспользоваться только один из персонажей, проблема решается радикально: в условленном месте нам разрешают взять ДВА объекта. По банке с клеем на каждого. По копии контракта в одни руки... Есть ли смысл так засорять инвентарь ксерокопиями? Уместен ли такой вопиющий индивидуализм в квесте про обобществленное детективное хозяйство?

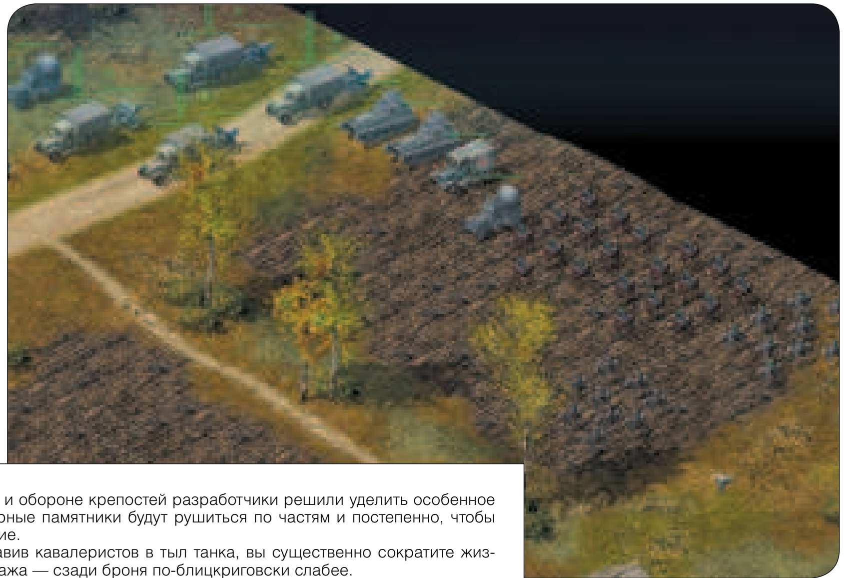
И еще герои «Банды Корвино» не делятся информацией. Одних и тех же второстепенных персонажей они попугайски расспрашивают об одном и том же. Детективное сообщество должно представлять собой единый организм, боевую машину, а не...

То есть, несмотря на то что теоретически в квесте два героя, на деле мы играем только одним — НУЖНЫМ. Второй скучает где-то на другой стороне города. Группа автоматически объединяется на очередном сюжетном чекпойнте. Скучно, мальчики. Обычно в таких случаях подают на развод.









вверху слева Взятию и обороне крепостей разработчики решили уделить особенное внимание. Архитектурные памятники будут рушиться по частям и постепенно, чтобы растянуть удовольствие.
вверху справа Направив кавалеристов в тыл танка, вы существенно сократите жизненный путь его экипажа — сзади броня по-блицкриговски слабее.
слева Одинокий пораженец Ульянов в броневичке способен натворить дел. Если научится стрелять из пулемета.
справа Парад по версии «Первой мировой»: очень много кавалерии с артиллерией, совсем чуть-чуть танков.

игра 01

«Первая мировая» (бета-версия)









вверху слева Пинзиново-перепихниновый бартер — основа постъядерной экономики, товарищи!
вверху справа Типус по имени Снайфер (в нацистской фуражке) кого-то сильно напоминает (и лукичовский прищур тут ни при чем)...
слева ...чудака, чудака (на букву «м») он напоминает! Спасибо, мистер Брофловски, спасибо, Василь Макарыч.
справа Сражения в «Койотах» скоротечны и с трудом поддаются фиксации. Раз, два — и вокруг дымящиеся обломки.

«Койоты» (демо-версия)

игра 02









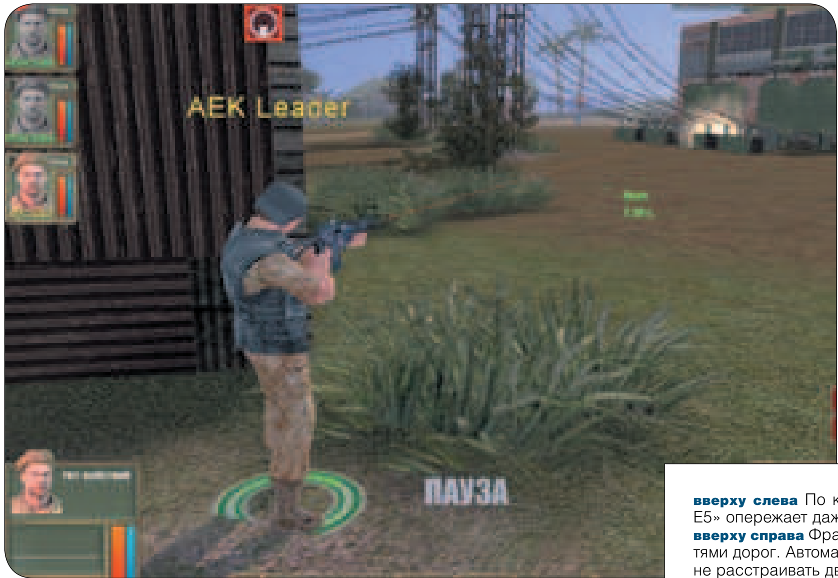
вверху слева Внутреннее убранство авто сделано просто, но с изрядным вкусом.
вверху справа Привет лицензированию: машины вымышленные, реклама придуманная. О трассе говорить?
слева Противник на 100-процентной сложности особой угрозы не представляет (если только не делать грубых ошибок), но уже на 120% прежние пилоты изымаются из кресел и заменяются братьями Шу. И это жалкие 20 процентов!
справа Самое забавное, что, когда вы подрезаете AI-соперника, он в ответ извиняется за свое поведение! Хотя и обучен говорить «я не виноват!».

rFactor (демо-версия)

игра 03









вверху слева По количеству типов оружия и всевозможных модификаций «Бригада Е5» опережает даже своего духовного наставника.
вверху справа Фрагменты бананово-нефтяной республики сшиваются шелковыми нитями дорог. Автомашины и прочие средства передвижения по уровню не ездят (чтобы не расстраивать движок) и применяются в качестве телепортационных кабин.
слева В многопользовательском режиме разработчики ограничивают не время на ход, но, напротив, паузу — длящуюся для всей партии всего минуту.
справа В «Апейроне» очень беспокоятся за качество текстур, поэтому перерисовывают всю игру в среднем раз в две недели. Перед вами результат очередной итерации.

«Бригада Е5: Новый альянс» (бета-версия)

игра 04









вверху слева Игра теней напоминает ни больше ни меньше The Empire Strikes Back.
вверху справа «Трансвааль, Трансвааль, страна моя, горишь ты вся в огне». Разработчики отвесили битве за Южную Африку аж две сценарные миссии (символизируемые кружками со стрелочками). Любопытно.
слева Внешний вид реки, на мосту через которую выясняют отношения американские и китайские танкисты, — это, очевидно, скрытая цитата из откровения Св. Иоанна Богослова («И третья часть вод сделалась кровью»).
справа Краснозвездные штурмовики Ил-28 разверзают воксельный ад над арабскими мазанками.

«Карибский кризис» (бета-версия)

игра 05









вверху слева Плана получше ни у кого из присутствующих явно не наблюдается. Вы только посмотрите на эти желтые зрачки: сразу ясно, у кого самый лучший план!
вверху справа Перед тем как лепить монстров, Irrational обсмотрелась «Видока» Питофа. Или «Питофа» Видока? Мы не вполне уверены.
слева Жертву накрыло голубой смурней. Заметим, кстати, что, в отличие от наших супергероев, суперзлодей обладает собственным источником освещения.
справа Вооружены до зубов и очень опасны: Freedom Force идет на войну.

Freedom Force vs. The Third Reich (демо-версия)

игра 06









вверху слева Перед началом сеанса Хеф движением заправского фокусника выхватывает из воздуха здоровенную бутыль с массажным маслом.
вверху справа Когда приспешница-Bunny лезет в бассейн и плещется там в полном обмундировании (на каблуках и с хвостом) — это потому что она на работе или же это недосмотр авторов?
слева Раздевание и одевание оформлены чрезвычайно жизнерадостно. Имейте в виду, персонажи не только источают искры, они еще и крутятся волчком.
справа Экран найма персонала предоставляет всю информацию, в отличие всплывающих вокруг персонажей меню.

Playboy: The Mansion

игра 07









«Агенты 008: Банда Корвино»

вверху слева Вторая самая смешная сценка в игре. Допрос плененного террориста с помощью «Фабрики звезд». Хороший диалог, приличная анимация. Наверное, в текст стоило бы подпустить русские реалии... или нет?
вверху справа Ох, тяжело же приходится нервным спортсменам в самые ответственные моменты их жизни! Доктор, кстати, озвучен просто бесподобно. Вообще про сегмент на стадионе я не могу сказать ничего дурного. И задумка с бомбами интересная.
слева Рим. Любуйтесь фантастически нарисованными (и вяло скроллящимися) задниками. Больше тут делать нечего. Все остальное (включая ловлю яйца пылесосом и сдувание парика вентилятором) ранее перепробовано многократно.
справа Голова Альфредо Гарсиа доставлена, но об обещанном вознаграждении все магическим образом забыли. Черная сюжетная дыра? Такое впечатление, что, делая последнюю половину «Банды Корвино», разработчики страшно куда-то спешили.

игра 08









вверху слева Самое сложное в Black Monday — научиться обходить набитые вооруженными преступниками машины. Если ствол торчит из правого окна, надо резко бросать свой драндулет влево. И наоборот. Единственная безопасная точка — строго перед автомобилем бандитов. В ответ стрелять вы не можете.
вверху справа С оружием герои Black Monday обходятся довольно красиво. Прячут за пояс, НЕ наклоняют при стрельбе... Орут, получив пулю в ногу. Если бы не дурацкий режим настенного самолечения, могло бы получиться неплохо.
слева У камня на распутье. Налево пойдешь — время потеряешь, направо пойдешь — машину погубишь. Кажется, у штурмана есть альтернативный вариант?
справа Перестрелки на фотографически точно (хоть и не в самом высоком разрешении) воссозданных лондонских крышах — загляденье. Жаль, что потом на эти же самые крыши придется вернуться гимнастической блондинкой.

The Getaway: Black Monday

игра 09







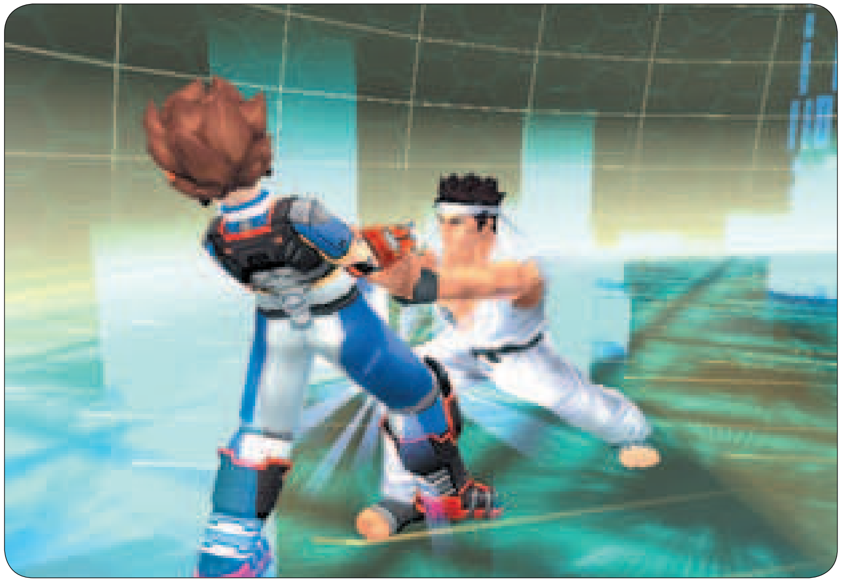


вверху слева Бандиты в стильной черной кожаной униформе полегли по одному, не будучи одаренными способностью ходить в обход.
вверху справа Внутренности домов отображаются с помощью отдельного engine'а. Когда герой выскочит наружу, камера покажет строго противоположную сторону строения.
слева Живущие в палатках Пустынные Монахи в бриджах цвета хаки больше всего похожи на активистов общества «Kraft durch Pferde», застигнутых в кемпинге в момент утреннего обливания холодной водой.
справа В отличие от англоязычных постапокалиптических РПГ здесь на надгробиях ничего интересного не пишут. Даже имени похороненного.

The Fall: Last Days of Gaia

игра 10









вверху слева Нетрудно заметить, у кого из героев размеры тела и головы нормальные (один к восьми), а у кого — японско-специфические (один к пяти).
вверху справа Анимация героев на виртуальных аренах, конечно, далеко не как в VF4... Зато — полный набор персонажей из свежайшего VF4: Evolution.
слева Коронные удары бойцов VF в интерпретации Сея сопровождаются императорскими спецэффектами. Верное в чем-то решение. Что хорошо на ринге, не всегда хорошо в уличной драке. Суперудары вещь скорее декоративная.
справа На гравитацию Сей особенного внимания не обращает. И правильно. На виртуальных аренах это дает ему неявное преимущество.

игра 11

Virtua Quest









вверху слева Натюрморт с «Цессной». Обратите внимание на наглухо закрашенный фонарь, на географически верные, но совершенно не вдохновляющие дороги, на домики в ровных городских полях. Крыши серые, незатекстуренные.
вверху справа Двухмерные кокпиты так и гуляют из игры в игру. Зато не портятся от времени.
слева Стоит поднять силу ветра, турбулентность, сбросить массу Земли на порядок-другой (не тронув радиус) — и наш аэробус взмывает от порывов ветра. Правда, последующее столкновение с землей, не приводящее к катастрофическим последствиям, наводит на очевидные вопросы...
справа Вид с орбиты. Теоретически отсюда можно самостоятельно совершить посадку прямо на полосу, но это занятие для сильных духом, ибо наш утюг обладает весьма условной управляемостью. Как в прошлый раз.

игра 12

X-Plane 8









вверху слева Увы, но одновременно можно готовить не более пяти технологических прорывов, и целые направления исследований могут так и остаться неохваченными.
вверху справа Некоторые платные дипломатические акции являются безотказным средством улучшения отношений.
слева Заказ военной техники и контроль за его выполнением, госрезерв и распределение ресурсов удобно размещены на одном экране. Отчетливо видно, что немалая часть Industrial Capacity уходит в waste, — нужно срочно переставить ползунки!
справа Оккупированные со всех сторон провинции обладают всеми чертами т.н. «котлов»: попавшие в окружение части не смогут получать подкрепления и восстанавливать таким образом силы.

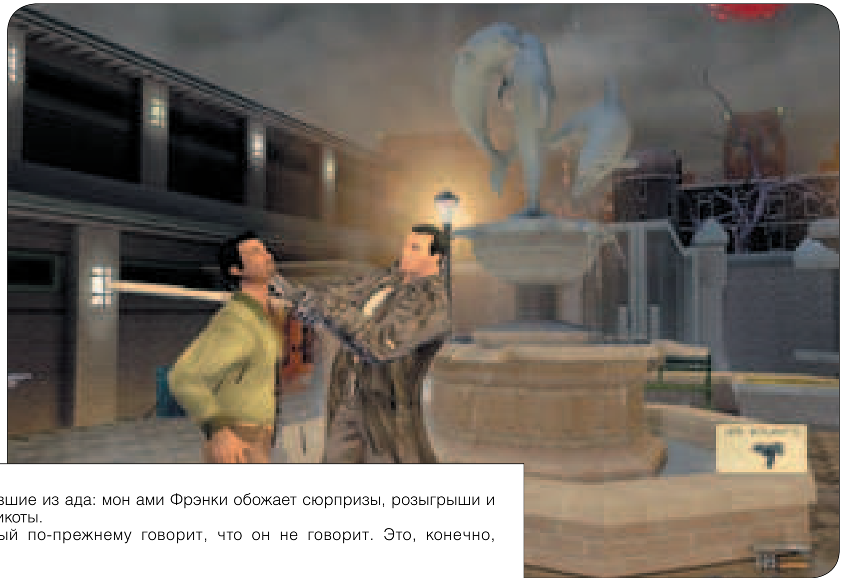
игра 13

«День победы-2» (Hearts of Iron II)





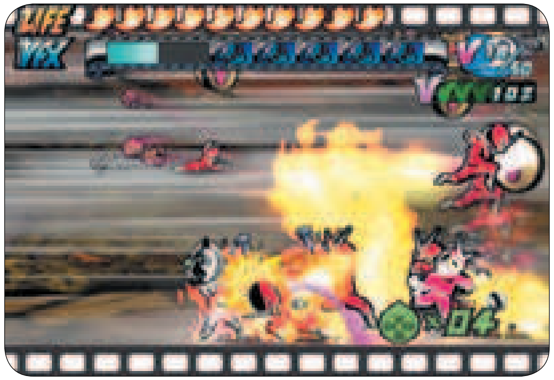
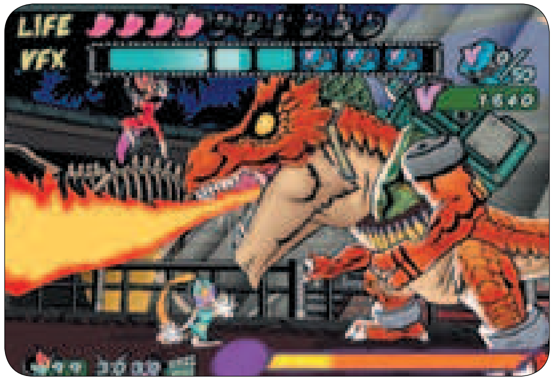
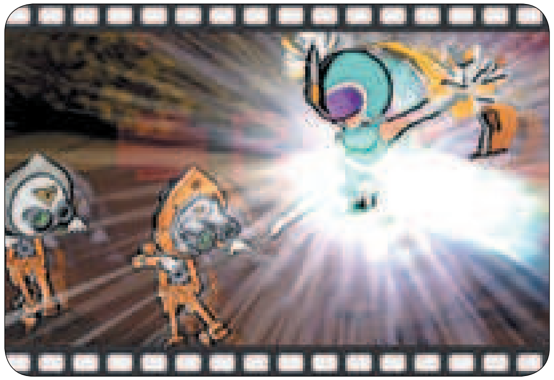
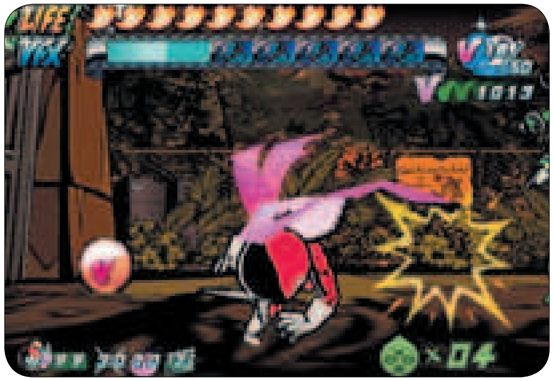
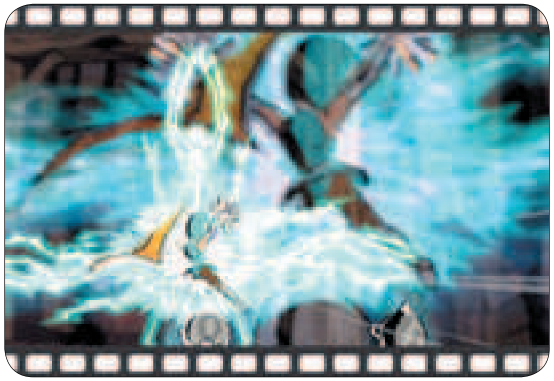
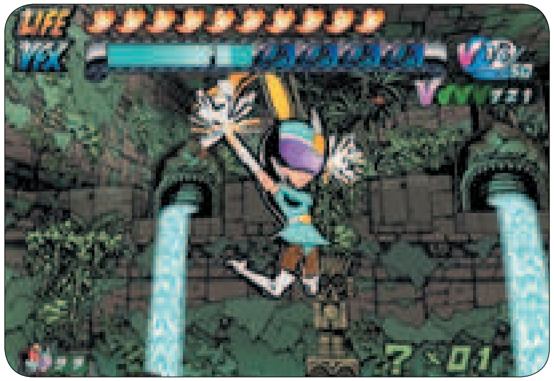
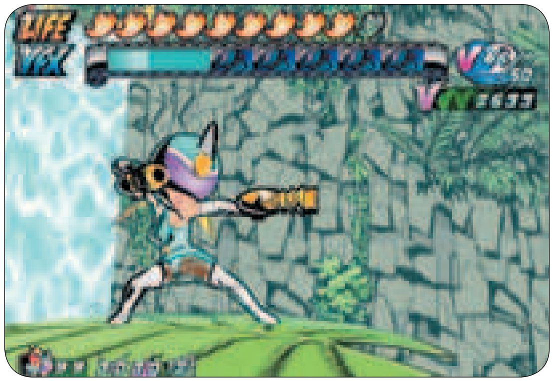
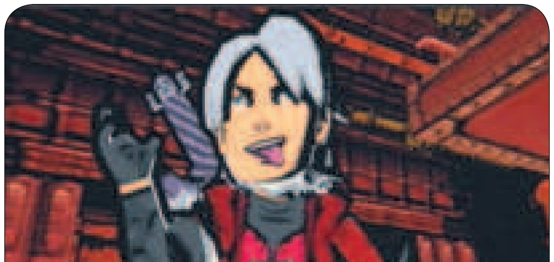




вверху слева Восставшие из ада: мон ами Фрэнки обожает сюрпризы, розыгрыши и много-много детской икоты.
вверху справа Лысый по-прежнему говорит, что он не говорит. Это, конечно, ошибка.
слева ЛЮБОВЬ?
справа ...И он решил еще воткнуть и там три раза провернуть свое оружье. Тот завыл... Но он опять ему воткнул и там три раза провернул... И тот завыл. А тот воткнул. А он завыл. Воткнул. Завыл. Завыл-воткнул.

игра 14

The Punisher


вверху слева Нет, дизайнер игры не сошел с ума. Да, этим действительно можно управлять. Что? Вы насчитали на картинке семь копий главного героя? А разве в других видеоиграх так не бывает?
вверху в центре Особо назойливый псевдобосс в VJ2 — фрустрированный актер-неудачник. Ну да, динозавр. По счастью, настоящие боссы им подметают пол и без нашей помощи.
вверху справа Есть старое поверье из мира гонконгского кино. Если трюк на экране повторяется один раз, все получилось. Если два — каскадер в больнице. Если три — каскадер на кладбище.
внизу слева Сильвия, болельщица о двух пистолетах. К слову, она умеет стрелять со скрещенных рук, как Бандерас. Прокачав функцию Desperado, можно выпускать по врагам самонаводящиеся пули.
внизу в центре Учитывая боевое прошлое господина Ямады, не стоит удивляться камео Данте. В Devil May Cry он не был таким жизнерадостным.
внизу справа Совместная атака Сильвии и Джо (или Джо и Сильвии) — вещь страшная. В подробности, наверное, лучше не вдаваться. И так все видно.

Viewtiful Joe 2

игра 15

игра 09

жанр **Английский 3D-экшен**
платформа **Sony PlayStation 2**
ведущий дизайнер **Нареш Хирани (Naresh Hirani)** | ведущий художник **Сэм Коатс (Sam Coates)**
ведущий программист **Вильям Бердон (William Burdon)**
сценарий **Кэйти Элвуд (Katie Ellwood)**
музыка **Ninja Tune**
разработка **Team Soho**
издание **Sony Computer Entertainment Europe**
дата релиза **Январь 2005 г.**

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Преступление в зазеркалье

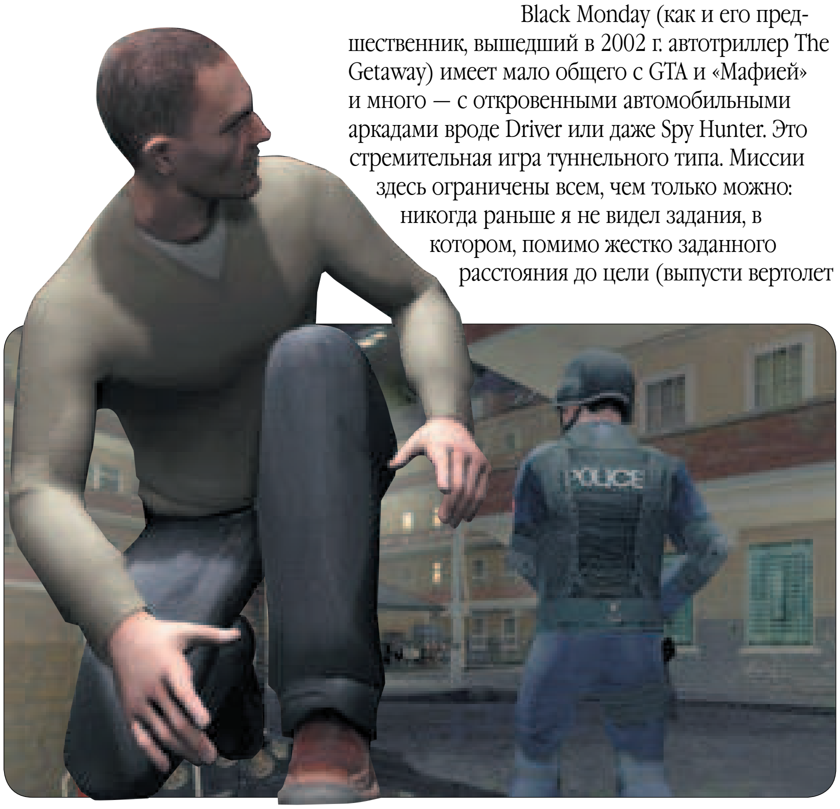
Обратная сторона криминалитета. — Почему он встал у стенки. — Талантливый мистер Задержание. — Гай Ричи должен умереть. — Блондинка и другие ужасы. — Большая просьба.

Герои The Getaway: Black Monday (www.blackmonday.co.uk) раскатывают на ма-а-аленьких машинках по тесным улочкам с узенькими тротуарами, изрыгают потоки слабо сочлененных гласных, слушают классику мирового трип-хопа и дерутся палками. Другими словами, перед нами игра из жизни лондонского дна.

Black Monday слишком интенсивна, чтобы быть хорошей игрой. GTA: San Andreas учит нас: в любом действии должны быть куски пленительного бездействия.

Представьте себе Grand Theft Auto, сделанную британцами для британцев. Хотя нет, наверное, лучше не представлять...

Black Monday (как и его предшественник, вышедший в 2002 г. автотриллер The Getaway) имеет мало общего с GTA и «Мафией» и много — с откровенными автомобильными аркадами вроде Driver или даже Spy Hunter. Это стремительная игра туннельного типа. Миссии здесь ограничены всем, чем только можно: никогда раньше я не видел задания, в котором, помимо жестко заданного расстояния до цели (выпусти вертолет из вида, и game over) и целого набора побочных условий (не давить прохожих, не стрелять в негра, не включать сирену), задействовался бы еще и жесткий временной лимит!



Разработчики из Team Soho либо откровенные садисты, либо очень неуверенные в себе конструкторы. Ребята, расслабьтесь, а? Посмотрите на старших товарищей. На ленивую небрежность Rockstar North... Игрока вовсе не обязательно загонять в клетку, подвешивать эту клетку над кишащим пираньями резервуаром и организовывать медленное пережигание троса лазером! Он и сам сумеет загнать себя в ситуацию не хуже — дайте ему только свободно покататься по улицам вашего скрупулезно воссозданного Лондона.

Но свободно покататься дадут только после завершения (недлинной, впрочем) игры — тогда любезно откроются национальные британские развлечения race mode, chase mode, taxi-driving mode и free-roam mode. В основной части Black Monday никакого Лондона вокруг вы не заметите... Лихорадочные заезды перемежаются пешими подвигами: топ-топ по единственно возможному маршруту, а вокруг дисциплинированно творятся скрипты (рушатся строительные леса, падают автомобили и холодильники). Из-за скорости и легкости прохождения Black Monday воспринимается как динамичный боевик, хотя на самом деле таковым не является.

Из чисто игровых закидонов Сохо-девелоперов следует отметить отсутствие лайфбара, счетчика патронов и мини-карты. Они говорят, они говорят, что эти излишества, дядя, сугубо для «разработанных мерзкими шотландцами криминальных игр про тупых американцев». Поэтому излишества у сугубо британского мира Black Monday свои: истерзанные пулями герои лечатся, оперевшись на ближайшую стенку и жадно хватая ртом воздух (исчезающие пятна крови на рубашке — психоделическое зрелище),

а роль системы глобального позиционирования исполняют произвольно зажигающиеся поворотные сигналы (не спрашивайте). Ну, мы только «за». Все на борьбу со зловредными индикаторами!

Но что эти люди творят с управлением! Такое еще можно стерпеть в дебютной игре. Но Black Monday-то никакая не дебютная! Почему здесь вход на карту висит на одной кнопке, а выход — на другой (вы не представляете, как это фрустрирует)? Почему в пеших миссиях есть отдельная кнопка «действие», отдельная кнопка «стрельба», отдельная кнопка «сесть в машину» и отдельная кнопка «арест»? Мне кажется, это чисто английский бзик. Классовая система! «Действие» никогда не станет «арестом», как и «арест» никогда не опустится до объединения с кнопкой «сесть в машину»... Дорогие британцы, национальное самосознание национальным самосознанием, но, может быть, в третьей части The Getaway получится все-таки помирить миссис Действие с сэром Арестом? Повесить все эти нужные, без сомнения, операции на единственную контекстно зависимую кнопку? Максимум — на две...

Сюжет в The Getaway: Black Monday точно такой, какой вы подсознательно ждете от игры из жизни лондонских урок. Одна сюжетная линия занимает себя Митчем, маленьким, похожим на бультерьера «коппером», который все больше молчит, а если и говорит, то делает это еле слышно и произносит главным образом гадости. Митчелл выезжает на глобальные рейды а-ля Гэри Олдман из фильма «Леон», мучается угрызениями совести по поводу застреленного подростка, вырабатывает настоящую мужскую дружбу с капитаном и сложную любовную линию со случайной свидетельницей. Вторая сюжетная — про боксера по имени Эдди. В дурной компании из ошивающихся вокруг родного спортзала лузеров он подается в индустриальные грабители и влипает в неприятности с литовской (гм!) мафией. Литовская мафия (на «мерседесах» и в фальшивых джинсах) грязно, но с акцентом, ругается по-русски, ищет потерянную икону и вообще служит оживленным лондонским фоном для происходящего. Интересно, что сочинила все эти криминальные страсти для Team Soho милая девушка по имени Кэйти. Тоже чисто британская деталь, вы не находите?

В самый неожиданный момент сюжетные линии пересекаются, издавая скрежет и пуская искры. Прекрасно. Энергичный, экспансивный, богатый фактурой и национальным колоритом сценарий. Все происходит как будто в зазеркалье, в странном параллельном мире, где люди действительно считают вот этот обмен неидентифицируемыми гласными (субтитров, кстати, нет — еще одна линия обороны в войне с янки) языком, эти смешные миниатюрные драндулеты — автомобилями, эти туннели — улицами старого города, а эти жалкие огрызки — тротуарами. И копперы здесь сидят в микроавтобусе вшестером, плечом к плечу, обмениваются полицейскими мудростями («Ты водишь, как мой старик! — А что водит твой старик? — Инвалидное кресло!»), и широкоплечий боксер в припадке ярости молотит стену кулаками, а потом входит в



бар с крикетной битой наперевес и начинает крушить направо и налево, и индустриальные грабители картинно стреляют с двух рук... Все это вроде бы то же самое криминальное чтиво, но... это другое криминальное чтиво. Свежее, необычное. Но зачем было вживлять в историю Эдди дурацкую блондинистую гимнастку? Зачем было заставлять игрока управлять дамочкой в кошмарных, худших за всю историю видеоигр стелс-миссиях?

Я не буду вдаваться в подробности этих ужасов. Скажу только, что блондинка ВООБЩЕ НИКАК себя не защищает, а чтобы миновать отдельные участки, приходится эксплуатировать зияющие в AI дыры. Да-да! Разработчики построили стелс-геймплей на дырах в собственном AI.

Журнал Game.EXE настойчиво рекомендует Black Monday к ознакомительному приобретению.

The Getaway: Black Monday слишком плохо сделана, чтобы в нее можно было играть, но слишком необычна, чтобы можно было пройти мимо. Вы можете быть британским игровым разработчиком и не уметь делать игры — ваше право. Но по крайней мере имейте вежливость и чувство такта! Не награждайте свои плохие игры прекрасными криминальными сюжетами. Не интригуйте. Не расстраивайте мировой баланс... Пожалуйста. Что вам стоит?

игра 10

жанр **РПГ на пепелище**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Карстен Штрезе (Carsten Strehse)** | ведущий художник **Ян Йордан (Jan Jordan)**
ведущий программист **Ронни Кнаут (Ronny Knauth)**
музыка и звук **Томас Херманн (Thomas Herrmann)**
разработка **Silver Style**
издание **Deep Silver** | издание в России **«Руссобит-М»**
дата релиза в Германии **21 ноября 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1800, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Сырые пустоши

Мы все живем в Америке. — Пыточная камера. — Восемнадцать вопросительных знаков. — По рельсам. — Немецкая сдержанность. — Командир полка завалил волкА. — Нью-Мексико, увы, не Калифорния.

Fallout любят все, причем обожание обычно доходит до последней и высшей степени: желания изменить нечто в объекте. За прошедшие годы у людей в разных точках земшара накопилась масса идей по поводу того, как должна выглядеть постапокалиптическая плешь, то есть пустошь. Непременно американская — потому что земэллипсоид якобы настолько культурно оккупирован треклятыми янки, что по умолчанию полагается: в других частях света ничего интересного не случается до всемирной катастрофы и ничего занимательного не будет случаться после. Точка.

В подтверждение всех национальных стереотипов группа Darkseed на экране меню поет гортанную песню про название игры. Чистый рамшвайн, хотя и «готы».

Именно об этом на седьмой кнопке дерут глотки штурмовики-молодчики из Rammschwein, которым лучше бы сниматься в к/ф «Человек в высоком замке», и подольше. Тем, кто сокрушается, что все мы, де, живем в Америке (размечтались, одноглазые), и даже пляшет в ознаменование этого с голой жо по Луне, обязательно нужно поиграть в The Fall, дающую ясное понимание, что германское культурное владычество есть куда менее приятная альтернатива.

Начнем с самого наболевшего. Это что, старинный швабский обычай — выпускать pre-beta version под видом отлаженной и работающей? Во-первых, очень обоснованные претензии вызывает камера; за такое нужно подвергать чубаккованию (амер. слэнг) — вырыванию с мясом верхних конечностей с опциональным их пожиранием. Когда протагонист и его команда спускаются с горочки в овражек или в сонную лощинку, камера «Юнкерсом» пикирует вслед за ними сквозь толщи земли (что характерно, никаких скелетов динозавров не видно; темно и скучно), а во время боя выделывает и вовсе непотребные кульбиты, пытаясь честно объехать некоторые, самопроизвольно выбираемые по непонятным критериям объекты на поверхности суши. Вид вертикально вниз, когда из поля зрения пропадают дивные оранжевые закаты, выручает мало, так как передвигаться приходится практически вслепую.



Как если бы вызывающей зубовный скрежет камеры недостаточно, на помощь к ней всегда приходит управление. Способность героя и его друзей альпийскими сернами прыгать по семидесятиградусным кручам иногда, не скроем, помогает на пересеченной местности, но чаще приводит к тому, что дружная команда по мановению среднего пальца оказывается на противоположных склонах холмов и на равном расстоянии от растущего в центре ложбины кустика целебного алоэ, который вы по-морровиндовски непринужденно хотели сорвать. Управление плавно переходит в т.н. игровые концепции. Коли-

чество слотов в инвентаре смехотворно мало; больно и обидно бросать нажитое в боях барахло, когда персонажи физически (в соответствии со своим weight allowance) способны тащить втрое-вчетверо больше, — но каждая упаковка патронов (разновидности, кстати, друг от друга только дер Тойфель отличит) и каждая винтовка Симонова требуют отдельных ячеек. Господа немцы, обратитесь к первоисточнику, а? Что за ферфлюхтер садизм? Здесь вам не Майданек, натюрлих, пункт. Почему, чтобы осмотреть объект, персонаж бежит к нему через всю карту, да еще и в одиночку? Почему остановить разогнавшегося с этой целью воина Government of the New Order удается с четвертого-пятого раза? Почему для обнаружения некоторых предметов в палатке нужно надежно и основательно ложиться на землю, но при этом в разгар боя залегшие участники company норовят встать (вскочить) — чтобы сократить расстояние до цели, да? Экран обмена вещичками, на котором видны все инвентари, — это славно, но почему на нем нельзя отдать команду экипи-



роваться каской, на дер (Думм)Копф героев выглядящей как строительная (а в инвентаре — как половник)? Почему нужно выбирать для этого («горячей клавишей»!) героя с его личным инвентарем, а чтобы приступить к вскрытию одного из анахроничных для 2083 г. гигантских сундуков, нужно еще и дважды щелкать по якобы американской физиономии с тевтонским выражением и тевтонскими желваками? Экран торговли организован неожиданно удобно (бартером занимаются, правда, только специализированные персонажи), но почему ботинки со стальными носами втрое дороже «Узи»? Ладно, это уже мелочи (но все-таки — почему оружия тонны, а аптечек дер Катц наплакал, которому крутили дас Скротум?). В совокупности все вышеперечисленное (и еще много что) вызывает ощущение, что потенциально интересная игра... эээ... жмет. Со всех сторон — как тесный гроб.

Законный читательский вопрос (из области гипотетического и зыбкого): если гуманизировать камеру с управлением, немного ограничить прочее буйство германской дизайнерской мысли, а еще сделать так, чтобы игра не тормозила изуверски хотя бы на почти топовых видеокартах предпоследнего поколения, будет ли интересно играть в The Fall: Und So Weiter? Это хороший вопрос; даже если абстрагироваться от того, что почетным гостем препарации была версия с номером 1.5, а герр Штрезе и его коллеги на момент написания этих строк выкатили многомегабайтный патч до 1.65 и работа в Silver Style кипит вовсю, следует осторожно ответить: «На любителя».

Видите ли, можно умиляться, что получение героем характеристик связано с его принудительной паспортизацией («Морровинд! Морровинд!»), но в стране смуглых эльфов нам предоставлялась сюжетная ниточка и возможность от нее отклоняться, чем дальше в лес. В The Fall мы на прямых, ведущих за горизонт рельсах. Нейтральный разговор с президентом Хейесом («Hayes — фамилия аж из Star Control 2!») — обучение — неожиданное командирство — перебить банду Ratskulls — для этого допросить информатора — для этого



по его просьбе: 1) спасти поселок от бандитов и 2) найти на карте его доченьку — получить координаты базы противника и нарколаборатории — перебить — доложить об исполнении — ...
Попытки сотворить нечто побочное, конечно, есть: классические пустынные психи, занимающиеся неуместными по постапокалиптическим меркам делами (постройкой машины времени или подготовкой к выпуску ежедневной газеты), подкидывают задачи («стань репортером», «принеси деталь»), но как-то не мотивируют к. Огонька, пустынного обжигающего солнца с ореолом, не хватает, что ли? Местность не похожа на Аризону и Нью-Мексико, олени повсюду разгуливают, стаи волков безобразничают, полно хвойных деревьев, поэтому в разговоры о нехватке воды не очень верится; это Швеция какая-то — приполярная, не иначе. Где птица дорожный бегун? Где перекати-поле?..
И личные мотивы, движущие протагонистом, вроде бы правильные, но отыгрываются вяло и неубедительно. Ratskulls убили папу, маму и увели сестру («Сулико-о-о!»), наш герой четыре дня хоронил трупы жителей деревни. Ой, как страшно, но все равно — не верим. И вот еще — помните, в Fallout 2 нам в начале для пущего интереса показывали Фрэнка Хэрригана? В The Fall нас пытаются заинтриговать посещением батькиной могилы, на которой герой обнаруживает троих типов в камуфляже, моментально ретирующихся. Майн готт, что это были за люди? Ай-ай, какая захватывающая тайна! Лучше бы это были в произвольном смысле любители мертвечины, честное слово. Скажете, слишком? В игре, где в каждом поселке на центральной площади виселица или гильотина, где бандиты уничтожаются с помощью заминированного трупа их повешенного подельника, а герой поправляет здоровье сырым мясом, самолично срезанным с убиенных волчков (куда деваются шкуры?!)?..
Скучно в Нью-Мексико и Аризоне. Мы прикончили дюжину мерзавцев-мародеров, почему же жители деревни не хотят общаться, говорить «данке шен» и возвращаться в свои дома? Это ошибка или немецкая сдержанность? Вообще, разговорчивых NPC (выделенных белыми маркерами — хоть что-то...) в The Fall мало, и желание говорить пропадает не только у деревенского старосты: выпытав у беженца местоположение еще одной игровой карты — поселка, отправившись туда и застрелив всех Seekers (мародеров-диггеров), мы обнаруживаем гражданина, умно скрывшего свой дом за маскировочной сеткой и наводящего нас на карту с Desert Monks (ужжжасные люди, защивающие себе разные отверстия на теле). Перебили («плохие» в этой игре не болтают, а сразу открывают огонь, да), вернулись — и получаем в ответ реплику «То, что вы разделались с Монахами, ист зер гут». И все. Еще один медленный, отмечаемый жирными красными точками переход по карте мира, которую держат явно сфотографированные тошнотворные руки с грязными ногтями, — но беженец не хочет идти домой и вообще разговаривать. Это сдержанность или? Общения с участниками своей боевой группы и тем более между ними не ждите (периодические отдельные реплики «Не ешьте мясо, оно вызывает бесплодие!» и «Ты воняешь!» не в счет).
В качестве тактического симулятора The Fall также не блещет: залог успеха — концентрация огня из всех стволов на единственной мишени, будь то подманенный волк или бандиты, в порядке живой очереди прущие по одному в узкий проход между двумя деревенскими халупами. Сначала (с пугачами ближнего боя калибра 0.38), воевать тяжело; потом (с автоматами) — скучно. И вообще, The Fall — это вовсе не Fallout 3 на движке Oblivion, это скорее бета-версия Fallout на основе Daggerfall. Вдобавок ко всему сделанная немцами.

Ура, камараден! В области развития персонажей авторы The Fall умудрились не наделать гениальных нововведений: характеристики и скиллы — растут, по мере чего своевременно появляются «таланты» (перки) на выбор (напр., между бОльшим числом critical hits и способностью попадать в голову, гм).

игра 11

жанр **Бюджетная аркада от Ю Сузуки**
платформа **Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube**
ведущий дизайнер **Ю Сузуки (Yu Suzuki)** | арт-директор **Такехико Миками (Takehiko Mikami)**
главный программист **Макото Вада (Makoto Wada)**
сценарий **Ю Сузуки**
композитор **Ясухиро Такаги (Yasuhiro Takagi)**
разработка **Sega AM2**
издание **Sega**
дата релиза **Январь 2005 г.**

VIRTUA QUEST

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Покемон в виртуальном саду

Шкатулка. — Говорят по-японски. — Гидроцефалия на марше. — Девяносто девять ударов. — Мой розовый хлыст. — Без лишних слов. — Внесите деньги.

«Сегу» (www.sega.com) надо любить — во всех проявлениях. Хотя бы раз в месяц устраивать медитацию над «Дримкастом», волшебной шкатулкой, содержащей все лучшие игры прошлого, настоящего и будущего. Уметь перечислить величайшие хиты легендарных «Сега»-подразделений: AM2 (Shenmue, Virtua Fighter и все, что с ним связано), Hitmaker (Crazy Taxi) и Sonic Team (угадайте, что)...

Нежно любящие «Сегу» люди будут радоваться камео Дюраль и предателя Кейджа. Не любящие — тупо гоготать и показывать пальцем на золотую статую Соника.

В год, когда откровенный мусор вроде Mercenaries называют «классикой PS2» (9,1 на трижды продавшейся IGN-мурзилке — а?!), важно помнить, что есть еще контора, которая, не взирая на многочисленные поражения в правах и болезненные реконструкции, делает простые ослепительные ИГРЫ. В особенности, конечно, это касается Sega AM2 (www.sega-am2.co.jp). Virtua Fighter 4: Final Tuned — лучший в мире аркадный автомат, Virtua Fighter 4: Evolution — лучший в мире файтинг, Shenmue II — просто-напросто лучшая видеоигра всех времен... Отказавшийся от поста руководителя студии, переведенный на чисто японскую должность Non Executive Board Director Ю Сузуки — лучший разработчик современности. Конечно, теперь уже никто не отсыплет Сузуки 80 миллионов долларов (а именно столько, по слухам, ушло на строительство ПЕРВОЙ части Shenmue. Игра даже попала в Книгу рекордов Гиннесса как самая дорогостоящая), Shenmue III никак не дадут зеленый свет, судьба Virtua Fighter 5 пока не ясна. И что же делает маэстро? Сузуки расслаблено объявляет, что к десятилетнему юбилею со дня выхода первой части VF AM2 разродится... РПГ по мотивам Virtua Fighter! Более того — «РПГ для детей»! Все чаще звучат в интервью не говорящего, кстати, по-английски гения слова «Матрица», «покемон» и «один к пяти» (соотношение размеров тела и головы у персонажей детской японской мультипликации), слабонервные поклонники валятся в обморок, но... Virtua Quest (www.sega.com/games/game_temp.php?game=virtuaquest, на родине известный как Virtua Fighter Cyber Generation) неумолимо возникает сначала на горизонте, а потом и на прилавках. После такой эволюции брать VQ в руки просто страшно. Нет, правда. С одной стороны — Сузуки плохого не сделает. С другой — голова у главного героя и правда громадная, реальность виртуальна до отвращения, а бойцы-иконы серии VF (Акира, Пай, Лей-Фей, Вольф и многие другие) действительно низведены до уровня презренных покемонов...





VQ выглядит так, как в других современных PS2-аркадах выглядят специальные тренировочные программы. Это утрированная виртуальность в виртуальности, наспех скрепленные полигоны, простенькие, ярко раскрашенные текстурки. События разворачиваются в ненастоящем даже для героев игры городе Нексус, и этим фактом разработчики не побрезговали воспользоваться. Виртуальность любит простые геометрические объекты. Руины, джунгли, небоскребы — все исполнено в ретро-стиле первых трехмерных аркад.

В плане картинки VQ — разгневанный антипод Shenmue. Смотреть здесь решительно не на что. VQ — гибрид Dynamite Cop! и Sonic Adventure, решительной уличной драки и стремительной аркады. В роли Сея, облаченного в голубые доспехи юноши-гидроцефала, мы участвуем в файтинг-сеансах по правилам Брюса Ли (Сей вколачивает в ближайшего врага комбо из девяносто девяти ударов, остальные стоят кружком и с тоской ждут своей очереди), преодолеваем несложные секвенции платформ и обыскиваем потаенные уголки девяти уровней Нексуса. Зачем обыскиваем? Видите ли, в самых потаенных уголках сокрыты датачипы, а на датачипах, в свою очередь, содержатся оцифрованные лики бойцов Virtua Fighter. Поймав датачип, мы переносимся на трижды виртуальную арену и ввязываемся в увлекательный поединок с какой-нибудь из звезд мирового кунфу. Победив, скажем, в честном (по возможности) бою того же Акиру, мы на месте получаем в свой арсенал один из его коронных ударов (то ли Локоть Смерти, то ли Плечо Смерти, то ли Колено Смерти). Коронный удар можно триумфально опробовать на противниках в ближайшем файтинг-сеансе. Вот такая незамысловатая концепция. Аркадка с прыжками, оригинально решенные бои, эпические сражения с покемонами, а в финале уровня — классический босс, побеждать которого, в отличие от Акиры, надо не техникой файтинга, а техникой обычной аркады (быстро бегать и вовремя подпрыгивать). Механика боев, на первый взгляд, примитивна — нет даже отдельной кнопки для ударов ногами (если Сей стоит на земле, то бьет руками, если подпрыгивает, то ногами), суперудары не нужны, девяносто процентов недругов выводится в расход одной из двух основных комбинаций... Потом начинаются тонкости. Во-первых, Сей может выключать сбитых с ног гадов из временного потока (как в The Sands of Time). Во-вторых, во время драки можно творчески использовать психоделический розовый хлыст. Этот хлыст прячется в перчатке Сея и служит основным средством преодоления платформенных затруднений (еще, впрочем, можно бегать по стенам). Но в бою при помощи хлыста можно либо подтянуть себя к летящему по небу противнику и вколотить в его флегматичную тушку красивое комбо ногами или же, наоборот, дернуть летящего по небу противника к себе, на гостеприимное комбо руками. В сочетании с замедлением врагов возможности открываются феерические. Девяносто девять ударов подряд — далеко не предел того, что можно натворить в VQ, мастерски обращаясь с геймпадом. Просто на девяноста девяти останавливается счетчик. Virtua Quest — игра, в которой нет СОВЕРШЕННО НИЧЕГО лишнего. Ни одной лишней кнопки. Ни одной лишней текстуры. Ни одного лишнего РПГ-параметра. Даже ни одной лишней строчки в диалогах (Сузуки вообще славен литературно-режиссерскими способностями. В Shenmue одна из cut-scenes шла ТРИ ЧАСА, будучи при этом совершенно завораживающей. В сценках VQ





вы найдете ту же вдумчивую экономию, те же многозначительные паузы, то же внимание к деталям, что и в Shenmue. Вот разве что головы героев Shenmue меньше напоминали воздушные шары). Кристально чистый геймплей, заключенный в суровый минимум полигонов. При этом игра по-настоящему сложная. Начиная где-то с четвертого уровня бить начнут так, как не били ни в одной аркаде за последние пять-шесть лет (за возможным исключением ремейка Ninja Gaiden). Бесконечные поединки с VF-покемонами, неуклонно прибавляющими в злонравии; волна за волной мелких противников; пара очень подлых крупных; боссы, драться с которыми придется снова и снова в самых разнообразных сочетаниях. Игра в VQ — тяжкий, но благодарный труд. Каждая работа AM2 поселяется внутри вашей консоли надолго. То, что некоторые из них рано или поздно заканчиваются, — всего лишь досадное недоразумение, на которое не следует обращать большого внимания. VQ можно проходить по второму кругу, даже по третьему (а вдруг какой датачип не отыскан? а вдруг удастся втиснуть в Сея еще один апгрейд?)...

Virtua Quest показал, что даже «бюджетный вариант» от Ю Сузуки — это живая аркадная классика. Теперь, пожалуйста, кто-нибудь, дайте маэстро денег на Shenmue III. Полмиллиарда, не меньше.

«Наш выбор» VQ не получит по единственной причине. Это все равно что давать Скорцезе Оскара за «Авиатора». Вы понимаете? Расслабится еще...

P.S. За подробностями творческой истории AM2, Virtua Fighter и Ю Сузуки советую обращаться на сайт http://games.kikizo.com.

игра 12

жанр **Распродажа культа по сходной цене**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
автор **Остин Мейер (Austin Meyer)**
разработка **Laminar Research**
издание **Tri Synergy**
дата релиза **3 января 2005 г.**
рекомендуемое железо **Титан, алюминий, гелий**

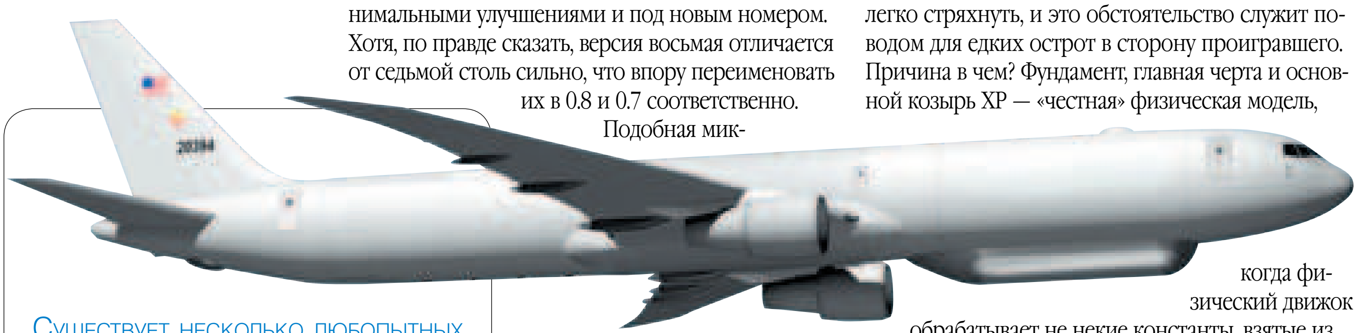
X-PLANE 8

АШОТ АХВЕРДЯН

Zeppelin XP

Единственная прямая извилина как путь к просветлению. — Секундочку, один момент, я больше вам не конкурент! — Мир есть война. Честность есть обман. Человек есть курица и закусывать корова. — О моделях и повреждениях, или Яйца на ВПП. — «Вам может показаться, что у них длинные волосы, на самом же деле у них низкие лбы.» — «Гинденбург», прерванная связь, головокружение и путаница. — Главное, которое не имеет никакого значения.

Остин Мейер всю жизнь делает одну игру — X-Plane (www.x-plane.com, www.laminarresearch.com). То есть сделал-то он ее уже давно, а теперь из года в год пытается продать с минимальными улучшениями и под новым номером. Хотя, по правде сказать, версия восьмая отличается от седьмой столь сильно, что впору переименовать их в 0.8 и 0.7 соответственно. Подобная микрометрия не может ускользнуть от зоркого взгляда взыскательной публики, и о былом культе (и ценнике в две сотни единиц) игре сегодня остается только мечтать, тихонько, где-нибудь в укромном уголке.



Существует несколько любопытных XP-доработок, вроде утилиты, добавляющей в кабину второго пилота, с которым вполне можно взаимодействовать, или более совершенного планировщика полетов. Жаль только, что эти маленькие радости требуют дополнительной оплаты. Зато на базе XP есть еще и крохотный космический freeware-симулятор, хотя ему бесконечно далеко до легендарного Orbiter.

Груз прошлого тяжким бременем сидит на шее у X-Plane (далее — XP), он болтает ножками и шепчет в ухо разные непотребства о прошлом успехе, элитарности и бескомпромиссности. Но синдром «как вы яхту назовете» работает безотказно, и вот уже приходится защищать XP, объяснять (explane — так звучит на слух название игры), что она далеко не столь ужасна, как выглядит на первый взгляд... Когда-то XP позиционировалась как конкурент MSFS, да только за эти годы гейтсово детище ускакало очень далеко вперед, уверенно чувствуя себя в разных хит-парадах и на наградных церемониях. А разработать игру MSFS-масштаба один человек не в силах, как бы он ни старался, — это все равно что пытаться самостоятельно построить корабль для полета на Луну. Но ярлык «конкурента Microsoft», оказывается, не так легко стряхнуть, и это обстоятельство служит поводом для едких острот в сторону проигравшего. Причина в чем? Фундамент, главная черта и основной козырь XP — «честная» физическая модель, когда физический движок обрабатывает не некие константы, взятые из отдельного файла, а вычисляет поведение летательного аппарата исходя из характеристик его трехмерной модели. Так вот, этот прямолинейный подход оказался тупиковой ветвью эволюции. XP уже много лет играет неблагодарную роль последнего симулятора, пытающегося решить столь сложную задачу, как расчет аэродинамики, «в лоб». И это форменная профанация, ибо для получения сколько-нибудь качественного результата мощности ПК трагически, смертельно недостаточно (даже если отбросить необходимость заниматься такими «мелочами», как расчет графики и пр.). Вот так и получается, что «Боингу» из XP хватает для взлета крохотного пятачка, на котором и «Цессне»-то толком не разогнаться.

XP вообще любит повернуться к лесу передом, а к достопочтенной публике задом. При первом запуске игра вовсе не выводит на экран интерфейс, а заталкивает игрока в кабину «Боинга», стоящего на полосе. Не успев толком осознать ситуацию, мы рефлекторно начинаем разбег и видим, что... поперек полотна проходит неболь-

шой, гм, овражек (правда, забетонированный), 15-метровой (по меньшей мере) ширины и глубиной в несколько метров. За мгновение перед абсолютно неизбежной катастрофой мы думаем о том, как тщательно игра тестировалась, о качестве моделирования аэропортов, а также успеваем оценить и отбросить версию о жестком чувстве юмора авторов... Однако стальная птица непринужденно спускается в овраг и выбирается наружу, продолжая набирать скорость, и мы ставим могильный крестик напротив графы «моделирование повреждений».

Как выяснилось позже, Остин Мейер очень гордится ямами на ВПП, утверждая, что настоящие полосы не бывают абсолютно ровными, что они могут идти в горку или под уклон (чуть-чуть), и именно поэтому он специально позволил нам взлететь с гипертрофированно искореженной бетонки.

Фантастика, право слово. (Модель повреждений, кстати, потом тоже можно будет выкрутить на полную, хотя ей это не слишком поможет.)

Взгляд из иллюминатора наружу моментально вызывает желание заколотить этот овал досками. Смотреть там все равно не на что, и душевный возраст графики определить толком невозможно, столько просто не живут. При этом игра может не только вприпрыжку летать на самых слабых компьютерах, но и вводить в летальный ступор передовые игровые станции — словно речь идет о запуске программы 2010-го года. Секрет содержится в настройках, по умолчанию они весьма легки, но стоит выставить все найденные ручки на максимум...



При этом — не обольщайтесь — внешний вид все равно не улучшится. Просто потому, что графическая система нагружается не какими-то особыми эффектами и виньетками (здешние модели до сих пор не получили прозрачных стекол, так и летают с наглухо запаянными кабинами), а автоматически генерируемым буреломом дополнительных объектов. И если в визуальном режиме «попроще» вокруг вас раскинется небольшая кучка тоскливых кубических зданий, то на «турбо» унылая текстура земной поверхности покроется этими же коробочками едва ли не до горизонта. Сомнительное удовольствие, зато апгрейд ради этой игры уж точно никто делать не будет. Суровые будни эконом-класса.

Что касается любых симуляторных составляющих, то все, что есть в MSFS, сделано там куда качественнее. И самолеты летают достовернее, и зеленое море тайги под крылом выглядит привлекательнее, и переговоры с диспетчерами куда приятнее, а пользовательских аддонов не только много больше, они и лучше стократно. В общем, счет в игре MSFS — X-Plane суше не бывает, и все мячи, легко догадаться, вот уже несколько лет залетают в одни и те же ворота.



И все-таки... и у XP есть свое предназначение. Просто не надо рассматривать эту игру с точки зрения соперничества, иначе можно не заметить того, что есть у Остина Мейера, но нет у Билла Гейтса.

У расчета физики «в лоб» есть свои преимущества. Так, самая разрекламированная черта XP — это возможность соорудить собственный летательный аппарат и посмотреть, способен ли итог творческого озарения оторваться от земли. Можно строить модели «сверхсекретных» самолетов исходя из расплывчатых фотографий и карандашных рисунков; можно сделать робота-трансформера и, снабдив его двигателями страшной мощности, заставить штуковину летать. А про пепелац вы не подумали?



Хорошо, это фантазии, на свете не так много любителей отдыхать в трехмерном редакторе. Настоящие плюсы XP в другом, они предоставлены именно свободой, даруемой физическим движком. О полете в марсианской атмосфере и посадке шаттла из космических глубиновысот на нашу многострадальную мы уже писали, повторяться не след, хотя знайте, что эти радости из игры никуда не делись.

Лучше скажите, когда вы в последний раз видели симулятор дирижабля? Да, можно загрузить несколько пользовательских MSFS-аддонов, но все они имеют исключительно декоративное применение, так как из-за особенностей физического движка ведут себя как... самолеты. Зрелище не для нервнобольных: стометровая надувная махина медленно разгоняется по взлетной полосе, после чего постепенно начинает набирать высоту. Висеть в воздухе эти «переодетые самолеты» неспособны, — если скорость убрать, тут же валятся наземь.

То ли дело XP! В базовой поставке, как обычно, присутствует знаменитый «Гинденбург», существо страшной наружности, но зато ведет себя примерно (пусть и очень-очень примерно), как и полагается потомку графа Цеппелина. Или вот еще одна не

Всю игру вы слышите непрерывные переговоры с диспетчерами, но радиопостановка эта неинтерактивна и исполняет роль фонового музыкального сопровождения. Общаться же с управленцами воздушным движением приходится в специальном текстовом окне, и происходящее там никакого отношения к раздающимся в наушниках голосам не имеет.

менее традиционная, но прелюбопытная особенность XP — возможность самостоятельно задавать параметры окружения. Меняем радиус планеты, ее массу, плотность и вязкость воздуха, температуру... Так в несколько манипуляций Земля (или Марс, не принципиально) превращается, скажем, в Венеру. Одно плохо: на привычных самолетах там делать особенно нечего, и на нас опять призывно смотрит редактор.
Иначе говоря, XP для подобных экспериментов — дом родной. Посмотрите, что будут вытворять аэропланы, если земная масса вдруг уменьшится в 40 раз, если глобальное потепление вскипятит океан до двухсот градусов, если...
Напоследок — не торопитесь выключать ваши кардиоприемники! — два слова о том, чем именно восьмая версия отличается от седьмой. Во-первых, к игре изначально приложены текстуры всей земной поверхности (ура), а карта США даже повышенного разрешения (где все дороги расположены именно там, где должны быть, а умный генератор расставляет дома по реальным улицам). Звучит очень заманчиво, правда? Но и ресурсов требует немалых, а выглядит (в отсутствии художника), увы, весьма посредственно. Во-вторых, самолеты даны в новом формате, что, к примеру, позволяет изрядно упростить создание пользовательских аппаратов (собирая их из готовых частей, как из кубиков), но при этом делает новую версию несовместимой с предыдущими аддонами. Плюс несколько переработанная модель сверхзвукового полета, новый расчет вида земной поверхности при взгляде с орбиты и еще толика столь же существенных мелочей.
...Нет, все-таки жалко будет, если серия прекратит свое существование. А дело, к сожалению, идет именно к этому.

игра 13

жанр **Живая контурная карта по истории**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Йоаким Берквист (Joakim Bergkwist)** | ведущий художник **Маркус Эдстрем (Marcus Edstrom)**
ведущий программист **Йохан Андерссон (Johan Andersson)**
музыка **Андреас Валдетофт (Andreas Waldetoft)**
разработка и издание **Paradox**
издание в России **snowball.ru, «1С»**
дата релиза **4 января 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ**

«ДЕНЬ ПОБЕДЫ-2» (HEARTS OF IRON II)

НАШ **ВЫБОР**

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Эрик Рыжая Борода

Ладья викингов. — Мальстрем. — The Sliders. — Море альтернатив. — Клонтарф. — Разум и берсерковость. — Валгалла стабильна.

Paradox — компания, моторизованными клиньями взламывающая стереотипы о шведах. Естественно, что на уровне осознания никто не считает страну с самым большим в мире количеством танков на тысячу жителей (1,01 шт.) неспособной породить нечто более монументальное и тяжеловесное, чем фильмы Лукаса Мудиссона и семейный хор ABBA, но в коллективном бессознательном вываривается, что имена всех шведов начинаются на «А» или «Б», Fucking — это префикс ко всем тамошним топонимам, и «Have your ever seen a mOOse in Sweden?» (это еще «Монти Пайтон»; шутки стыдного Бенни Хилла упоминания недостойны).

Несмотря на свою предопределенность игровой механикой, сам факт наличия у Тибета командующего флотом не может не веселить.



Баста! Швеция — прежде всего родина лучших классических стратегий (слово «хардкор» набило оскомину), таких, за которыми игрок проводит месяцы реального времени без разочарования и сожаления. Еще один стереотип, который необходимо преодолеть, — великая (якобы) сложность стратегий из страны лосей (черт!). Ничего подобного, после краткого обучения основам Hearts of Iron II игрок, никогда раньше не имевший дела со свенск-жанром, будет уверенно держаться на плаву — в течение промежутка времени, необходимого для глубокого вдоха. А потом его затянет.
Видите ли, интересно уже на мелководье: уяснив, что Industrial Capacity (IC) страны определяет все — способность строить производственные мощности и создавать новые дивизии, снабжать и пополнять их, а также подкармливать население и набивать государственную мошну, — игрок с ходу начнет поднимать промышленность, узнает цену

индустриализации и научится ловко перебрасывать ползунки-регуляторы, как костяшки на архаичных счетах. Его необычайно взволнует, что IC задирается на 5% советским наркомом по имени Лазер (Lazer) Каганович; всплывающий несколько позже под смачным титулом Prince of Terror цветок душистых прерий Лаврентий Палыч Берий может мобилизовать на труд население оккупированных провинций, как Дарт Вейдер — строителей второй Звезды Смерти (хотя сравнение некорректное, Вейдер не насиловал старшеклассниц...). Лицам со склонностью к фантастическим сопоставлениям и построениям очень удобно в Hearts of Iron II: это альтернативная история, каждый раз — новая. Странно, что коллеги с зарубежных игровых сайтов как один расстраиваются, что гражданскую войну в Испании иногда выигрывают республиканцы, что американским президентом вместо ФДР может стать некто по фамилии Лэндон, упырь-изоляционист.
Что плохого, если Польша в сентябре 1939-го захватывает и удерживает Восточную Пруссию? Не нужно пенять авторам (в том числе и на мелочи вроде того, что в июле тридцать дней, а советский Тихоокеанский флот называется Beringovo Flote), а нужно самостоятельно творить небывальщину. В этой игре можно самолично ставить себе цели — вместо захвата пары сотен провинций превратить тот же СССР в образцовую социал-демократию шведского, гм, образца, гм. От плановой экономики отказываться не так чтобы безусловно выгодно (IC-модификатор уменьшается!), зато можно ввести гласность, раз в год двигая «слайдер» от авторитаризма к демократии (путь от сталинизма тернист и пролегает, вы будете смеяться, через ленинизм), наблюдать появление новых кандидатов в правительство, выкинуть кошмарных Ягоду и Ежова и заменить на более антропоморфного Урицкого. Шведами воссозданы все ключевые события отечественной истории соответствующего периода, вроде массовых репрессий командного состава РККА и боев на озере Хасан. Если в последнем случае события развиваются инвариантно, то расстрелов игрок волен не устраивать. Потрясающе.
Альтернативность Paradox-истории проявляется и в оружейных разработках: чрезвычайно занятно поднапрячься, выдать Т-34 преждевременно и заставить нацистов кусать локти (а скорее — жрать пыль). Апгрейды войск в Hearts of Iron II — это просто волшебно: они автоматические (ассигнования регулируются одним движением руки). Нарастив промышленную мощь, можно попробовать построить The Great Armament и пободаться с «джерри» на море. Альтернативные военно-морские стратегии — это дивно, тем более что в них угадываются немецко-фашистская подводная, британская, эээ, линкорная и американско-японская авианосная.
Научные исследования — занятие очень азартное: у исследовательских групп есть не только универсальный научный талант, но и способности к работе в нескольких специфических областях; иногда выходит, что лучшими кандидатами на изготовление примитивного компьютера становятся проектировщики тракторов, а химизация сельского хозяйства оказывается по плечу Ильюшину с товарищами по «шарашке». Непонятно только, почему так низко оценен талант Курчатова к расщеплению ядра.
Атомное оружие, реактивные истребители и даже межконтинентальные ракеты могут стать доступными тем, кто действует быстро и расчетливо, — чем не стимул?
Так как партию (игровую сессию) можно начать в 1936-м, а закончить в 1947-м, фанатичные поклонники писателя Сорокина могут при желании воссоздать временную линию «Голубого сала» — политически правея и привечая белогвардейцев, побеждая Германию в войне для последующего союза и совместной атомной атаки на Британию (вот только с памятником И.В. в Дублине не получится; так это в любом континууме невозможно, поверьте). Г-н Имон де Валера (в пику Черчиллю в апреле 1945-го поздравивший Гитлера с днем вылупления) и его кабинет, кстати, в порядке любви к деталям воссозданы точно, как и остальные незначительные мировые игроки, вроде независимого Синцзяна, которому можно сбагрить излишки электроэнергии в соответствии с торговым договором...
Мир Hearts of Iron II несколько напоминает товарную биржу — все государства безумно продают и покупают металлы, редкие суб-







При всей «альтернативности» Hearts of Iron II некоторые события происходят в обязательном порядке: к примеру, нападение польских солдат на мирную германскую радиостанцию 1 сентября 1939-го.









станции, припасы и пожираемую в больших объемах танковыми бригадами нефть, при трансконтинентальной торговле перевозимые караванами судов. Последние топятся субмаринами тоже практически без контроля игрока (конвои — одна из продвинутых областей игры, наряду с ведением боевых действий не наугад). Война продолжает другими средствами дипломатию — настоящей переживаемой игроком причиной (а не юридической casus belli) чаще всего бывает неудача инспирированного в другой стране государственного переворота или ее отказ пропустить войска через свою территорию. Здесь начинается абиссальная равнина игры, ее абсолютное глубоководье. Рельеф (город, горы, холмы, болота, джунгли и т.п.), погода (ясно или пасмурно?), время года (снег или грязь?), реки на границах провинций, укрепления, опыт и боеготовность подразделений, их снабжение — все это играет роль и поощряет неофитов к подробному изучению, хотя элементарная тактика (атака с разных направлений, совместная подстраховка при обороне, отображающая цельность линии фронта) тоже работает... до поры до времени. Если не подвергать текущую диспозицию постоянному анализу и корректировке, дивизии будут сбиваться в безобразные кучи с очевидными направлениями контрударов, из-за которых вариации на тему «Полета валькирий» будут только раздражать.

Новинки Hearts of Iron II по сравнению с предшественницей без номера? Помимо незначительных изменений в управлении и тонкой настройки не видных невооруженным глазом нюансов, для гуманизации игры предусмотрена возможность партии (этюда?) на выходные (на день-два), на основе гражданской войны в Испании или операции «Барбаросса». Но это скорее для долго изучавших первую серию; начинающим рекомендуется пройти полный курс альтернативной истории.

игра 14

жанр **Экшен от грубого лица**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также вышла на PlayStation 2, Xbox**
ведущий дизайнер **Сэндип Шекар (Sandeep Shekar)**
арт-директор **Джейсен Уайтсайд (Jasen Whiteside)**
ведущий программист **Крис Хельвиг (Chris Helvig)**
разработка **Volition**
издание **THQ**
дата релиза **Январь 2005 г.**
минимальное рекомендуемое железо **Pentium 3 1000, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, титановая мышь**

THE PUNISHER



АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Наказатель

Магистр животноводческих наук. — Смерть через сну-сну. — Артдизайн и интеллект мертвы. — Быстро не значит хорошо. — Мы пытали, мы пытали (наши пальчики устали). — Финноугурация. — Мясник должен уйти.

Биографии мясников остаются живописными до тех пор, пока тушки разделываются новым способом. Всего сто уникальных пыток? Извольте, произведение живодерских искусств The Punisher (www.thq.com/punisher/home.php) по всем правилам должно было быть лаконичным. Однако пытка затянулась.

Для случайно незнакомых с творчеством комикс-гиганта Marvel даем справку: Punisher, он же Фрэнк Кастл, это такой полицейский, у которого кровь на черной куртке, кровь на рукаве, кровь ручьями стелется по сырой земле. Малыш Фрэнки славен всего двумя незамысловатыми увлечениями: пытками и казнями. Колоритный носитель белого черепа на черной майке, он выгодно отличается от своих собутыльников по клубу экстраординарных джентльменов — лишенные хотя бы крупицы имажинитивного образа мысли, прочие супергерои быстро прихлопывают своих жертв, тем самым эффективно лишая их радостей пятой поправки. Наказатель же заставляет их петь.

Если бы дорредакцию стучали рамой о голову, сверлили сверлой, колотили молотками, язвили угрями, жарили печками или на худой конец тыкали носорогами, мы бы немедленно поставили The Punisher высший балл и клеймо «Нашего выбора». Мепистопель с ним, с психом! Паратройка ударов дверью холодильника вселила бы негасимую любовь к созданию Volition в наши чресла, а путешествие к недрам электронно-лучевой трубки монитора посредством пенетрации пресловутой плоской поверхности экрана убедило бы в исключительности компьютерно-аркадных приключений Фрэнка Кастла. Увы и ах.

Мы подозревали Volition (www.volition-inc.com)в неспособности самостоятельно сочинять игры уже довольно давно. Клон Wing Commander с последующим перепевом Half-Life, а теперь вот патетичная пародия на Max Payne — ну в какие ворота это пролезет? Разве что приставочные. Наказателю очень хотелось бы стать новым Пейном, но с таким движком, текстурами, анимациями, левел- и гейм-дизайном, AI, балансом, музыкой, сценарием и арт-дирекцией сие желание совершенно невыполнимо. Плод ненависти не может стать плодом любви: Volition монотонно пичкает нас убийствами, и уже через час раздирания глоток и проламывания башень мы тоскливо размышляем, когда же это наконец закончится. Черт подери, только попробуйте понять нас превратно.

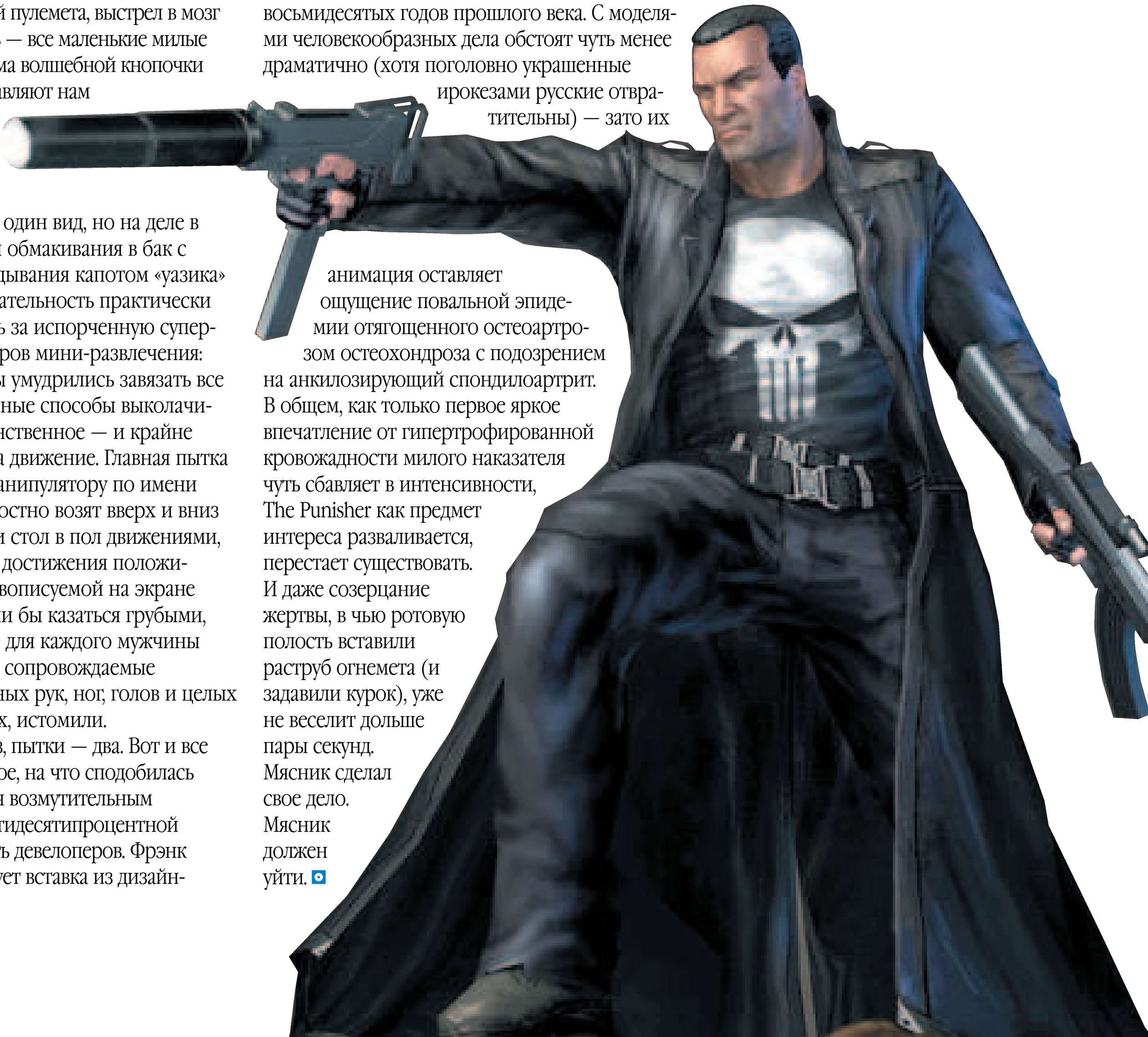
Никто не смеется так демонически неприлично при виде трупа с воткнутым в лоб ножом. Не в глаз, а в лоб — вопреки расхожей пословице. Все натужные девиации наказательного дизайна — а их унизительно мало — воспринимаются редакционным коллективом с восторгом узревших кашепад детей Авраама и Сарры. Толчок сапогом в седалище с последующим выстрелом в затылок, хрустящий слом шеи ствольной коробкой пулемета, выстрел в мозг сквозь нижнюю челюсть — все маленькие милые проявления каннибализма волшебной кнопочки «quick kill» исправно вставляют нам инъекции хулиганского удовольствия.

С пытками сложнее. Если верить графе features, их ровно сто и один вид, но на деле в сто раз меньше. Все эти обмакивания в бак с пираньями или прикладывания капотом «уазика» теряют всякую привлекательность практически мгновенно. Благодарить за испорченную суперфишку следует дизайнеров мини-развлечения: означенные эйнштейны умудрились завязать все удивительно вдохновенные способы выколачивания душ на одно-единственное — и крайне мучительное для игрока движение. Главная пытка на поверку достается манипулятору по имени «мышь». Несчастную яростно возят вверх и вниз быстрыми втирающими стол в пол движениями, которые требуются для достижения положительного результата живописуемой на экране экзекуции. Мы не хотели бы казаться грубыми, но эти оскорбительные для каждого мужчины ритмичные процедуры, сопровождаемые конвульсиями рисованных рук, ног, голов и целых тел, нас определенно, ах, истомили.

Проверяем. Казни — раз, пытки — два. Вот и все умозрительно креативное, на что сподобилась Volition. Прочее является возмутительным слепком Max Payne с пятидесятипроцентной скидкой на близорукость девелоперов. Фрэнк Кастл умеет (далее следует вставка из дизайн-документа на странном финском языке) прыгать в стороны вперед и назад с перекатом и стрельбой использовать сразу по два одинаковых «ствола» замедлять время питаться адреналином от убийств западать на женщин с пистолетами воевать с мафией и русскими жить в каморке строить игру на воспоминаниях писать курсивом из комикса в аккуратных коробочках для текста (конец вставки) — совершенно как мистер Пейн.

Чу! Качество выделки незаметно подкрадывается из-за спины и бьет нас головой о голую твердь текстур и лысину детализации. Зрите настоящий аскетизмъ? Контуженные строители уровней The Punisher отважно спустили большую часть полигонов за игрой в покер, не иначе. Подобные досадные недоразумения традиционно решаются так: самые терзающие чувства апартаменты стратегически рассовываются по трюмам кораблей и офисным катакомбам. Эти чудовищные скопления небрежно сколоченных прямоугольных контейнеров вполне достойны соревноваться с передовыми образцами конструкторской мысли и левел-дизайна начала восьмидесятых годов прошлого века. С моделями человекообразных дела обстоят чуть менее драматично (хотя поголовно украшенные ирокезами русские отвратительны) — зато их анимация оставляет ощущение повальной эпидемии отягощенного остеоартрозом остеохондроза с подозрением на анкилозирующий спондилоартрит. В общем, как только первое яркое впечатление от гипертрофированной кровожадности милого наказателя чуть сбавляет в интенсивности, The Punisher как предмет интереса разваливается, перестает существовать. И даже созерцание жертвы, в чью ротовую полость вставили раструб огнемета (и задавили курок), уже не веселит дольше пары секунд. Мясник сделал свое дело. Мясник должен уйти.

Наш славный экранный друг разочарует знатоков комикса — на Фрэнка Кастла этот урод совсем не похож.



игра 15

ЖАНР **Аркада**
ПЛАТФОРМА **Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube**
ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК **Масааки Ямада (Masaaki Yamada)**
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР **Атсуши Инаба (Atsushi Inaba)**
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ **Рюута Такахаши (Ryuta Takahashi)**
РАЗРАБОТКА **Clover Studio**
ИЗДАНИЕ **Capcom**
ДАТА ВЫХОДА **Декабрь 2004 г.**

VIEWTIFUL JOE 2

НАШ **ВЫБОР**

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Эссенция

Плачет Максимка, плачет Принц. — Герлфренд из ада. — Прорванные трубы воображения. — Физика в картинках. — Все повторяется трижды. — Босс моего босса. — Запасной геймплей.

Сиквел к экспериментальной игре (книге, фильму) — это всегда позор. К смелому рывку в никуда невозможно приделать продолжение: ведь во второй раз человечество не удивишь одной и той же формулой, надо отказываться от нее, искать новую... А кто найдет в себе силы отречься от того, что принесло Богатство и Славу? Max Payne 2; Devil May Cry 2; Prince of Persia: Warrior Within. Еще примеры? Абсолютно проходные, легко забываемые игры...

Что вытворяет с нами седьмой уровень! С одной стороны — это решающий тест всех способностей. С другой — большинство из приобретенных на предыдущих уровнях навыков на нем НЕ ДЕЙСТВУЮТ!

Но во всяком уважающем себя правиле обязаны быть исключения. Viewtiful Joe 2 (www.capcom.com/vj2) — это «Терминатор-2» консольной индустрии. «Чужие». Уникальный случай: сиквел, который ровно в два раза выше, дальше, сильнее оригинала. Нельзя сказать «ЛУЧШЕ». Уж слишком близко VJ подошел к идеалу, к брутальному аркадному совершенству... Но VJ2 гораздо умнее и разнообразнее. Если VJ издевался над комиксами, кино и видеоиграми прошлого, то VJ2 издевается уже не только над комиксами, кино и старыми видеоиграми, но и над самим Viewtiful Joe. Это эксперимент над экспериментом.



В Clover Studio (www.cloverstudio.jp) серьезно задались вопросом: «что можно сделать с Джо такого, что мы с ним не сделали в нашей первой ультимативной супераркаде?» И сами себе ответили: «ничего!». Поэтому в VJ2 Джо — практически вспомогательный персонаж. Вся нагрузка, новые бонусы, новые движения и новые геймплейные концепции взвалены на подружку Джо — Сильвию.

Выглядит вторая часть Viewtiful Joe в точности как первая. Для тех, кто не в курсе: это плоский (но в то же время трехмерный) кунфу-платформер в стиле Comix Zone, исполненный в cel shading. Порядком надоевшая технология в VJ (и VJ2) применена настолько здорово, что картинка одновременно напоминает страничку комикса, кадр из фильма (или мультфильма) и скриншот из седой аркады. Эффект потрясающий. В графику VJ безнадежно влюбляешься еще до того, как она начинает шевелиться, даже если безразличен к кино, на дух не переносишь комиксы и терпеть не можешь платформеры...

Если же тебя хоть что-то из этого трогает... О-о-о! Тогда Viewtiful Joe 2 пропустит тебя сквозь калейдоскоп, в котором вместо цветных стеклышек используются различные индустриальные клише. Пройти семь уровней VJ2 — все равно что побывать на безумном кинофестивале, посмотреть семь диких, но симпатичных лент подряд. Игра бомбардирует игрока образами (динозавры, Индиана Джонс, далекое будущее, Восток, Ледниковый период, летающие тарелки), глушит штампами, обливает жирной киноэссенцией и, высказав смачный уан-лайнерс, подпаливает зажигалкой «Зиппо». Любой, кто хоть раз в жизни пытался посмотреть семь красочных фильмов ужасов подряд, поймет, о чем я.

По замечательно нарисованным плоским (но трехмерным! настаиваю!) уровням носятся маленькие смешные угорелые человечки. Они вступают друг с другом в нешуточные поединки — мелькают ручки, ножки, человечки подпрыгивают, ныряют под удары и т.д. К сожалению, в нормальном состоянии драки происходят так быстро, а участвует в них такое количество народу, что глаз не поспевает за тонкостями мордобития. Не получается даже просто понаблюдать за процессом. Что уж тут говорить о каком-то управлении!
По счастью, VJ2 — игра, где «нормальное состояние» вещь крайне редкая. И Джо, и Сильвия владеют функцией (по левому шифту) Замедления. В рапиде все хорошо видно, а удары главных героев обретают эпическую силу и балетную грацию. Примерно как в Enter the Matrix. Но это еще не все. Джо также умеет (по правому) Ускоряться. Увертываться от ударов в этом режиме, понятно, нельзя, зато соперника можно молотить с такой скоростью, что Джо просто-напросто загорается. И, наконец, самое главное. Замедляются и ускоряются не ВСЕ объекты на картинке, а только те, замедление или ускорение которых может привести к какому-нибудь смешному эффекту. Заторможенный взрыв растет до небес, ускоренная вода прорывает плотину... Такие вот здесь пазлы.
Но все это, включая веселую (и очень наглядную) физику, уже было. В первой части. Обратим же внимание на Сильвию. У нее на правом шифте подвешена функция Троекратного Повтора. Вы представляете, какие в подобном мире открываются возможности?! Вместо одного удара ногой по лицу враг ловит три. Трижды съеденный гамбургер дает тройную порцию здоровья. Но будь осторожен, читатель! Включишь повтор не вовремя, и трижды ногой по благообразной физиономии схлопочешь уже ты...
Еще Сильвия и Джо умеют Красоваться. Когда они Красуются, то могут, например, бить одновременно во все стороны. Средний пазл VJ2 решается примерно так: Замедлиться (чтобы в ударе была сила), Покрасоваться (чтобы удар шел во все стороны), включить Троекратный Повтор (чтобы зажглись все шесть лампочек) и наконец ударить. Бывает не лишним также предварительно переключиться на Джо и загореться. Переключаться между персонажами, к слову, можно в любое время. Остаточное горение от Джо к Сильвии переходит по наследству. Все поняли?
В Viewtiful Joe в геймпаде таились такие возможности, что пальцы немели от нерешительности. Теперь количество сверхспособностей удвоено. Попробуйте применить вышеописанное четырехфазовое комбо в жестокой драке с кибернетическими ниндзя на улицах бутафорской японской деревни. Поначалу хочется повеситься. Потом входишь во вкус.
Да, я говорил, что у Сильвии есть пара бластеров?.. Вдобавок ко всему Аркаду с драками превратили в Аркаду со стрельбой. Стрельба с двух рук в комбо с замедлением — сочетание разрушительное, не уступающее самым ярким кунфу-кульбитам Джо. Сильвия — точный инструмент для войны с боссами.



VJ всегда больше занимало не то, что происходит на экране, а то, как происходящее на экране выглядит. Победить босса здесь несложно: паттерн поведения каждого архиврага прост, как ящик. Проблема в том, как победить босса в кратчайший срок, не потеряв ни одной жизни и не прилагая («Henshin-a-go-go, baby!») видимых усилий. При большом, понятно, скоплении друзей. Вот тогда-то и начинается самое интересное. В VJ2 есть все виды боссов. Боссы с двойным дном (после первой победы выскакивает второй монстр, в два раза сильнее первого, драться с которым приходится на оставшихся жизнях). Боссы-трансформеры. Псевдобоссы. Финальные боссы. Совсем финальные боссы. Боссы-имитаторы других боссов. Такого великолепия я не видел со времен Gunstar Heroes на «Сеге». В первой части VJ все было скромнее...
Все ополчились против нашего рекорда, образцово-показательного расстрела! Но если Джо больше полагался на ближний бой (в котором столько досадных случайностей) и на творческие контратаки, то Сильвии достаточно занять выгодную позицию, укутаться рапидом и расстреливать очередного Снежного крокодила с хирургической точностью. Вообще-то выбор Джо или Сильвии во время каждой отдельно взятой дуэли — дело вкуса. Как выбор бойца в файтинге. Но в файтинге меняется лишь техника боя. В VJ2 меняется сам геймплей. И, как мне кажется, именно геймплей Джо здесь запасной.

Помимо прочего, Масааки Ямада сделал Devil May Cry, лучшую игру для PS2 своего времени. В работе над сиквелом участия не принимал.

ашот ахвердян



ОБ авторе

АШОТ АХВЕРДЯН
Убежденный конформист, о чем не стесняется говорить вслух. Предпочитает фирменные компакт-диски, а пиратские даже отказывается брать в руки. Искренне радуется, что многомиллионные состояния Дэвида Боуи и Пола Маккартни выросли в том числе и на его долларе-другом. Вместе с тем считает бездушную индустрию источником многих бед, хотя и далеко не всех.

Приключения дикой кошки

Позвольте начать с зарисовки, исполняющей роль эпиграфа к последующем тексту. В начале прошлого века среди блюзменов бытовала следующая практика сочинения новых вещей: человек с гитарой слышит хороший блюз, выкидывает из него куплет-другой, дописывает парочку своих (иногда не заботясь о том, чтобы новые слова как-то сочетались с уже имеющимся) — и все! Получается новый блюз, который слышит кто-то еще, и история повторяется, повторяется, повторяется...

И НИКАКИХ ПРОБЛЕМ С ОХРАНОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ!

Но когда, переваливаясь через порог семидесятых, нечто подобное решила учудить одна белая блюзовая группа (имена изменены, как будто никто их не знает), то получила судебными исками по долгопатлатым головам. Проиграла, конечно. А не так давно очередной американский суд (говорят, на свете есть и другие, проверкой этих слухов мы займемся как-нибудь потом) принял однозначное решение: любой сэмпл (независимо от длины) из сделанной ранее записи, да будь он хоть обработан до полной неузнаваемости, является предметом обязательного лицензирования у правообладателя, со всеми вытекающими последствиями.

ОН СКАЗАЛ «ПРИЕХАЛИ!»

Возьмите любую гоночную игру: если там встречаются «Порше», «Форды» и прочие «Мерседесы», то можно быть совершенно уверенным, что соответствующие концерны получили свои отчисления. Нет денег — извольте изобретать собственные абракадабрические названия (все никак не могу забыть Tiny Hooper в одной недавней трэш-игре). Брать без спросу позволяется только авторам бесплатных переделок, потому как деньги они использованием чужой собственности не зарабатывают. А вот в авиасимуляторной области еще вчера лицензирование отсутствовало как таковое. Собственно, да и сама покупка именных лицензий появилась не так давно. Долгие годы множество фирм и фирмочек плодили модели разной техники, как игрушечные, так и коллекционные, не делясь деньгами с настоящими производителями. Поскольку мало кто мог принять десятисантиметровый «Форд» за «Форд» настоящий, то с точки зрения охраны торговой марки все было в порядке, а копирайт... смотрите историю про блюзы. Быть может, серьезные люди в дорогих костюмах считали эти модельки бесплатной рекламой? Или

Эта повторяющаяся, повторяющаяся, повторяющаяся, повторяющаяся история

эта тема казалась им недостойной внимания?..
Спохватились застегнутые едва ли не вчера — лет пятнадцать назад. Первыми отстаивать свои права бросились автомобилисты. Битва, как вы понимаете, была настолько неравной, что ее и вовсе не было. Порядок был наведен всего-то за несколько лет, отчисления полились рекой, кто-то разорился (в основном поплатились изготовители дорогих коллекционных сборных моделей, крохотные тиражи которых... сами понимаете), но игрушки — товар все-таки ходовой. Ну а в хвосте автомобильного лицензирования шустро пристроились некоторые фирмы, чья реклама обычно клеится на гоночных машинах, а вслед за ними и на автомоделях. Вам смешно? Зря. Затем подоспели железнодорожники, а во второй половине девяностых начали просыпаться авиационные монстры — гг. Сикорский, Боинг и пр. Слышали такие «фамилии»?



Я ПЛАЧУ НАЛОГИ!

Если с интеллектуальной собственностью на автомобильные названия и конструкции все очевидно — написано «Мерседес», следовательно, ему и платить, — то с военной авиацией (и другой ратной техникой, кстати) дело обстоит не так просто. Заказчиком всей милитари-продукции США являлось американское правительство. Знающие люди говорят, что соответствующими правами владеют как фирма-производитель, так и правительство. Разработка уже один раз была куплена — на деньги налогоплательщика. И что, теперь ему платить за нее снова?
Независимо от того, что вы думаете об этой аргументации, изготовителям моделей она не помогла. Правительство той самой страны на них внимания не обратило, а на суды с «Локхид-Мартином» никаких финресурсов не хватит. Однако когда эта же уважаемая фирма решила побеседовать с NovaLogic касательно оплаты за F22, который выступал в главной роли в одном из симуляторов, то молчавшее доселе правительство... неожиданно вступилось за разработчиков.
Поэтому, в то время, пока производители гоночных игр про любые колесные механизмы, от F1 до дальнобойных тягачей, исправно платили, в авиационном мире царило нелицензионное счастье.

НОСКИ, ЧАРЛЬЗ НОСКИ!

Гром грянул неожиданно. В кратком послании хорошо известный вам Олег Медокс, руководитель коллектива виртуальных илостроителей, сообщил, что по юридическим причинам новые американские самолеты в «Ил-2: Забытые сражения» больше не попадут. И даже те, что уже имелись или были почти готовы к выпуску, останутся навеки замороженными на взлетной полосе.
Ответом был взрыв ужаса со стороны комьюнити. Симуляторное производство и так дышит на ладан, лицензионные же отчисления запросто способны добить его окончательно.
Спустя некоторое время стало известно, что Northrop Grumman Corp. и впрямь потребовала денежных отчислений, которые вскоре получила. Тут же выяснилась любопытная деталь: директор Grumman, человек по имени Чарльз Носки (не правда ли, чудесная говорящая фамилия?), одновременно является членом совета директоров Microsoft. Теории заговора вспылали! Это же месть мегакорпорации Медоксу за его успех с «Ил-2»! (Ранее, кстати, Олег Медокс говорил, что Microsoft предлагал купить 1С:Maddox Games. По его словам, «купить, чтобы закрыть» — довольно распространенная в определенных кругах практика.) Поговаривали, что гнев вызвало упоминание фирмы на коробке, что если бы там было написано не «Grumman F4A Wildcat», а просто «F4A Wildcat», то ничего этого не было бы.
Однако нашлись люди (желающие начать разработку симуляторов — есть еще такие в природе), которые обратились за разъяснениями в Northrop. Где нужный человек Патрик Джойс (Patrick Joyce; именно он был тем адвокатом, который потребовал оплаты лицензии со стороны фирмы) объяснил, что в любом случае «надо платить за использование любых самолетов, кораблей, автомобилей, вооружения, которые когда-либо производились Northrop или любой компанией, когда-либо приобретенной Northrop». Он же заметил, что оплата лицензирования требуется от любой компьютерной и видеоигры, кинофильма, телевизионной передачи или игрушки, использующих...
Апокалиптические картинки, исходящие из такого заявления, рисуются очень легко. Поскольку, к примеру, любая кинокартина просто битком набита различной интеллектуальной собственностью, то простор открывается поистине широчайший. Но оставим в стороне грандиозные спекуляции.
Независимо от того, насколько правомерны предъявленные претензии (существует множество аргументов, даже судебных прецедентов, поддерживающих все имеющиеся точки зрения), ясно, что такой спор может решиться только в суде, а вот этого то позволить себе не могут ни разработчики, ни издатели.
Пока же остается надеяться на то, что ни германские, ни британские корпорации денег не потребуют и «Битву за Британию» мы все-таки увидим. В конце концов, ее можно провести и без американских самолетов...







сверху вниз F-35 Joint Strike Fighter, E-2C Hawkeye 2000 и даже югославоцентричный B-2 Spirit Stealth Bomber! За право опубликовать эти почтовомарочные фотографии дорогая редакция заплатила корпорации Northrop Grumman (www.northgrum.com) нежнейшей любовью. А вот всем виртуальным симуляторостроителям отныне придется делиться с буржуйской оборонкой весомым зеленым рублем.
слева Герой Перл-Харбора («первый офицер флота в адмиральском звании, погибший во Вторую мировую... первый военный моряк США, принявший смерть в открытом столкновении с врагом...») контр-адмирал Айзек Кидд (Isaac C. Kidd), чье имя будет красоваться на борту новейшего контрминоносца DDG 100, который вот-вот сойдет со стапелей Northrop Grumman. Как вы понимаете, на фотоизображение корабля любви у нас уже не хватило...

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

приложение





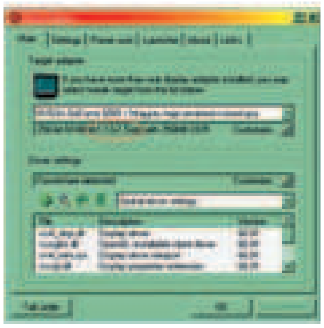
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ (музыка) | КОНСТАНТИН ИВАНОВ (текст)

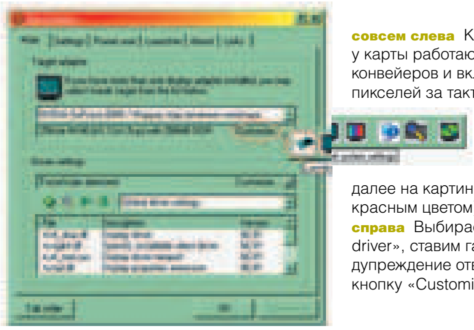
Гонки с правилами

Среди прочих итогов прошлого года отчетливо, знаете ли, прослеживается и такой мотив, как возрождающийся интерес к разгону (возьмем шире — тюнингу) видеокарт, даже отнюдь не слабосильных, а, напротив, весьма и весьма дорогих и, по логике вещей, должных отрабатывать всюду на сто процентов, не требуя от пользователя какой-либо нездоровой активности.

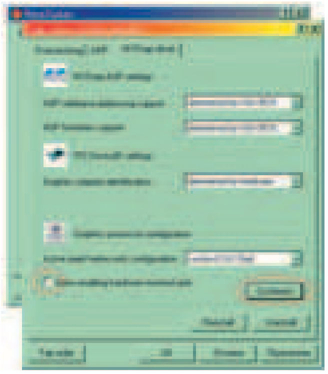
Фабрики звезд

А все почему? Потому что каждый пользователь-с-головой считает себя в душе оверклокером и при любой возможности обязательно улучшит показатели своего железа? Именно. Если же разогнанная карта еще и помогает «углубить и расширить» игровой опыт, а не просто порадоваться высокому результату в каком-нибудь 3DMark, то затея получает прикладной характер и практикуется несравненно большим числом энтузиастов. К тому же в прошлом году вышла небезызвестная тройка игр, заставивших многих из нас перетряхнуть запылившиеся внутренности своих компьютеров... Есть и третья причина — стремление производителей графических чипов, с одной стороны, унифицировать линейку (куда удобнее выпускать одну-две версии чипов в массовых количествах, нежели полдесятка слабо отличающихся разновидностей, каждая из которых тем не менее требует индивидуальной отладки производственного процесса), а с другой — охватить рынок как можно большим числом предложений.





совсем слева Как видите, изначально у карты работают пять вертексных конвейеров и включена обработка 12 пикселей за такт.
слева Выбираем «Customize» и первую кнопку «Low-level system setting» (здесь и далее на картинке нужный пункт отмечен красным цветом).
справа Выбираем закладку «NVStrap driver», ставим галочку и в ответ на предупреждение отвечаем «Yes», нажимаем кнопку «Customize».



В такой ситуации игры с частотами процессора и перебор типов памяти позволяют добиться лишь частного дробления на «ультра»-, «про»- и простые версии, отличающиеся по производительности (и цене) нерадикально. Поэтому приходится прибегать к дополнительным мерам, в первую очередь — блокировке конвейеров. Однако поскольку экономический эффект такой меры состоит не только в сегментации рынка, но и в возможности пустить в продажу частично годные чипы, у которых нерабочие конвейеры просто не будут использоваться, блокировка не может быть аппаратной и глубинной (ведь протестировать работоспособность можно только у готового чипа).

И если раньше мы встречались с такими фокусами лишь эпизодически (вспомним очень удачную Radeon 9500Pro, недорогую, быструю и обладавшую свойством легким движением руки преобразовываться в Radeon 9700), то теперь стратегия блокировки поставлена на поток. К примеру, если у GeForce 6800GT и Ultra работают все 6 вершинных и 16 пиксельных конвейеров, то у 6800 без дополнительных индексов в названии их число усечено до пяти и 12 соответственно. Примерно ту же ситуацию мы наблюдаем и у продукции канадской компании.

Мы не будем касаться «этической» стороны разгона, хорошо это ли плохо. Что продавать, по какой цене и как уговорить нас купить именно это — задача маркетологов и PR-службистов. Отдавать немалые деньги за лучшие видеокарты часть пользователей будет всегда. Не так важно, можно ли добиться того же результата разгоном карты подешевле (вне зависимости от того, какой прирост будет получен «в жизни», а не на синтетике) и будет ли востребована вся мощь на теперешних задачах. Ничего удивительного и предосудительного тут нет. Вообще, увлечение трехмерной графикой — далеко не самое дорогое хобби, можно даже сказать — одно из самых доступных.

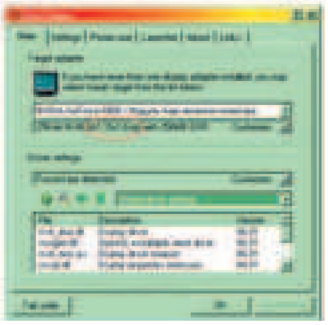
Рецепт приготовления

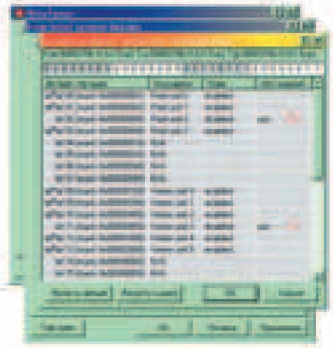
Разумеется, гарантировать успех «разблокировочного» мероприятия мы, как и раньше, не можем, хотя бы потому, что вам может достаться не принудительно заблокированный, а действительно не вполне работоспособный чип. Как не можем мы посоветовать покупать для разгона карты определенной марки, поскольку все по-прежнему зависит от конкретного экземпляра доставшегося вам графического процессора.

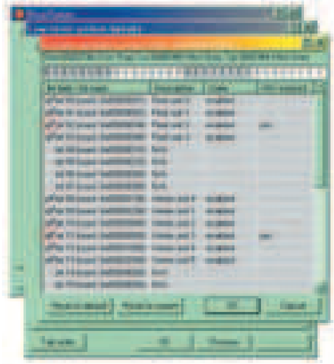
Впрочем, кое-какие рекомендации напрашиваются сами собой. Во-первых, хотя приоритета и нет, сам сборщик может отсортировать доставшиеся ему чипы и установить наиболее перспективные на так называемые «версии для энтузиастов», обыкновенно отмечаемые суффиксами Golden Sample, Deluxe, Gamer Edition. Здесь в наиболее выигрышном положении находятся компании, закупающие много чипов. Во-вторых, для стабильной работы одного удачно разблокированного графического процессора недостаточно, важно обеспечить его возросшие запросы качественным питанием и охлаждением. Следовательно, наиболее благодарными для разгона картами являются модели на полноразмерных печатных платах (к примеру, подобные карты на процессорах GeForce 6800 можно вычислить по двум разъемам дополнительного питания).

Есть и антигерои — карты, разгонять которые бесперспективно по определению. Обнаружить их можно по сочетанию медлительной памяти (обычно большого объема), нередко с урезанной шиной, и стандартного процессора. В таком случае, даже если процессор удастся разблокировать и разогнать, никакой реальной пользы ждать не стоит — память не справится с обеспечением разогнанного процессора усиленным потоком графических данных. Будьте бдительны!

Итак, рассмотрим тюнинговый процесс на примере удачной переделки карты ASUS V9999 GE, которую мы уже имели честь удостоить «Нашего выбора» (не в последнюю очередь благодаря точному соответствию вышеприведенному портрету идеальной платы для разгона). Она оснащена







слева Перед нами те самые, заблокированные «жадными» инженерами конвейеры.
в центре Разблокируем? Конечно.
справа После перезагрузки запускаем RivaTuner. И вот результат.

скоростной памятью (такую ставят на платы с 6800GT), собрана на полноразмерной печатной плате и имеет серьезный кулер. Однако в качестве процессора использован усеченный в конвейерных правах GeForce 6800.

Первое, что мы сделали с картой, — включили заблокированные конвейеры. В чем нам помогла отличная утилита Алексея Николайчука RivaTuner2 (release candidate 15.2, www.nvworld.ru, см. также наши прошлые диски). Пошаговый алгоритм до безобразия прост — см. иллюстрации.

К полученному результату добавили разгон ядра/памяти до 350/1000 МГц и в итоге получили полноценную видеокарту класса GeForce 6800GT. Тесты в вечно живых DOOM 3, Far Cry и Half-Life 2, а также в синтетических 3DMark 05 и 03 прошли удачно, без каких бы то ни было артефактов. Температура процессора видеокарты поднялась с 48 до 56 градусов, что позволяет обойтись без дополнительного охлаждения. Конечно, для подобной переделки нужен просторный корпус с хорошим проветриванием видеокарты, а также блок питания от 420 Вт.

Кроме видеокарт с процессором 6800 можно попытать счастье с недавно появившимися 6800LE, покупать которые иначе как для разгонных экспериментов просто невыгодно. Исходно такие процессоры имеют 8 конвейеров, и довести это число хотя бы до 12 удается весьма часто. Рецепт тот же, что и для 6800.

Переделка топовых изделий компании ATi осуществляется сложнее, так как помимо программных предполагает аппаратные изменения. Нужно соединить мостик на чипе, причем в последнее время и этот метод практически перестал работать. Самое популярное перевоплощение из Radeon X800Pro на картах первых выпусков с модулем VIVO в Radeon X800XT выглядит так: соединяем мостик, прошиваем BIOS от карты с 800XT и... если повезет... получаем все 16 конвейеров, вместо прежних 12. Собственно операцию мы иллюстрировать не решились, ибо она чревата (в неумелых руках акселератор может приказать долго жить) — в отличие от манипуляций с GeForce 6800, где все стадии обратимы. Но если очень хочется, вы всегда сможете найти подробные инструкции в Сети — скажем, на сайте www.overclockers.ru. Процессоры X800SE, идейный аналог 6800LE, также располагающие лишь 8 конвейерами, и вовсе не способны разблокироваться, так как собраны в усеченном конструктиве, где разведены не все контакты.

Нам лишь остается констатировать, что для любителя экспериментов над железом продукция nvidia нынче смотрится предпочтительнее.

Побочные эффекты

Самое время вспомнить затертую истину о бесплатном сыре и мышеловке. Не удивляйтесь, если, включив все 16 конвейеров на GeForce 6800, вы получите плату, работающую с откровенными сбоями (артефакты, мигающие текстуры, несоответствие картинки на экране во время запуска 3D-приложений). Бывает и так, что в некоторых играх и тестах все работает нормально, а в других — не совсем. Изредка встречаются ситуации, когда после неудачного разгона карта отказывается нормально функционировать даже на штатных частотах (к примеру, не позаботившись о дополнительном охлаждении, карту нагрузили круглосуточным тестом). Ну а пренебрежение советом установить качественный блок питания может и вовсе уничтожить вашу китайско-безымянную подделку. Причина очевидна: возросшее потребление.

И еще один вариант: можно обратиться к фирмам, специализирующимся на заказном моддинге и даже продаже готовых тюнинг-решений. Но — будьте внимательны, если встретите предложения о продаже топовых видеокарт по демпинговым ценам. Скорее всего, они были разблокированы, а значит, теоретически могут иметь дефекты, которые сразу и не определишь.

Клиника

Результаты удачной разблокировки в нашей «великолепной игротройке» и 3DMark 05 перед вами (см. таблицы). Осталось лишь посмотреть на ситуацию с переделкой видеокарт с практической стороны и задаться простым вопросом: зачем это нужно?

Ваша система может похвастаться процессором с рейтингом 4000+, 21-дюймовым монитором, которому никуда не деться от рабочего разрешения 1600x1200 точек, и всем прочим в таком же барском духе? А вы сами жить не можете без 16-кратного сглаживания в играх? Гм... погодите, дайте подумать... Нет, определенно, в этом запущенном случае заниматься переделкой стоит. Особенно если по стечению обстоятельств в вашем ПК оказалась карта на одном из вышеупомянутых процессоров, ибо результат будет наглядно представлен улучшенным изображением в играх.

Если же вы привыкли играть в 1280x1024 (увы, ваш ЖК-монитор не способен на большее), прохладно относитесь к эффекту полноэкранного сглаживания («да он только картинку размывает!») и имеете сбалансированную конфигурацию... То смысла в разблокировке приличной карты с процессором 6800 не так уж много. Поберегите аппарат! Хотя бы до тех пор, пока выйдут игры, которые затребуют этого в явной форме.

Наконец, покупать 6800LE иначе как для разблокировки, как уже отмечалось в тестах, тоже не стоит. Для работы в штатном режиме существуют более привлекательные варианты — та же серия 6600 и, конечно, X700. Зато, имея возможность перебрать несколько карт на 6800LE и протестировать их на способность к разгону, вы можете достичь очень симпатичных результатов. Стоит ли эта овчинка выделки? Нам кажется, да. ◘

Видеокарты	Ед. измер.	GeForce 6800 (12к)	GeForce 6800 GT (16к)	прирост, %
3DMark05	балл	3882	4447	14,6
DOOM 3	fps	54	62	14,8
Half-Life 2	fps	33	39	18,2
Far Cry	fps	51	60	17,6

Видеокарты	Ед. измер.	Radeon X800 Pro (12к)	Radeon X800XT (16к)	прирост, %
3DMark05	балл	4532	5128	13,2
DOOM 3	fps	34	42	23,5
Half-Life 2	fps	53	64	20,8
Far Cry	fps	52	63	21,2

таблицы Результаты тестирования видеокарт до и после переделки (активации конвейеров и разгона).
Тестовой системой послужил ПК на базе процессора Athlon 64 3200+ и материнской платы на чипсете VIA K8T800. Драйверы: nvidia ForceWare 66.93, ATi Catalyst 4.11; настройки: разрешение — 1600x1200, максимальные настройки графики. Для 3DMark05 использовались стандартные установки бенчмаркера.



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Двойное дно

Кому и для чего нужны DVD-приводы, способные уместить на одну болванку 8,5 Гбайт данных? Ответ прост: до тех пор, пока цены на сами болванки не опустятся до приемлемого уровня, логично использовать их для копирования штампованных двухслойных DVD.

То есть кинофильмов

Кроме дороговизны пустых дисков ($7-10, то есть более чем в 10 раз дороже однослойных) повсеместному переходу на особо емкие носители препятствует невысокая скорость записи: типичным остается значение в пределах 2-4x. Также, если речь идет о собственных результатах труда, даже для громоздкого видео или несжатой музыки объема однослойных болванок (4,7 Гбайт) все еще хватает, и, в отличие от CD, вероятность оказаться погребенным под кипой записанных дисков невелика.

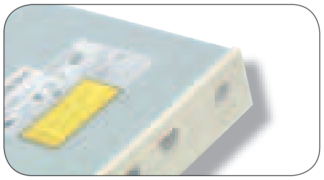
Но если покупка пишущего привода запланирована на ближайшее время, почему бы не присмотреться сразу к двухслойным моделям? Благо сами приводы не стали от этой опции дороже, более того, скорости записи однослойных дисков у них тоже подросли, и, похоже, развитие приводов с поддержкой исключительно однослойной записи уже клонится к закату. Новых моделей просто нет. Последним событием на фронте оптических «писал» стало появление двухслойных приводов с поддержкой DVD-R (ранее встречались лишь DVD+R-модели).

Как мы тестировали

Для тестирования двухслойных DVD-приводов использовался тестовый стенд, собранный для нашей лаборатории компанией OLDI, во все той же неизменной, но актуальной конфигурации: процессор Athlon 64 3200+, материнская плата ASUS K8V SE Deluxe (чипсет K8T800), 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Дисководы подключались парами, по одному на Primary- и Secondary-канал IDE-контроллера (перемычка на корпусе ставилась в положение Master). Все тесты прогонялись на каждом приводе сольно, дабы исключить влияние производительности контроллера на результаты испытания.

Набор тестов остался неизменным: мы фиксировали скорости чтения DVD (двухслойной болванки DVD Video) и CD (штампованный CD Data) с помощью утилиты Nero CD-DVD Speed; эта же программа сообщила нам важную информацию о задержке при смене слоя на DVD, времени выгрузки и загрузки диска (до момента опознания его Windows); также мы оценивали способность привода устанавливать скорости ниже максимальной через утилиту DriveSpeed, что бывает полезно при чтении «сомнительных» дисков или для «утишения» компьютера (все программы доступны по адресу www.nero.com); программой EAC 0.95 prebeta 5 (www.exactaudiocopy.de) фиксировалась скорость экстракции дорожек с Audio CD в режиме максимального качества. Тесты на чтение трудных дисков были расширены по «просьбам трудящихся»: мы пытались прочитать три диска с ошибкой во внутренней структуре, три поцарапанных; отдельно оценивалось чтение нескольких музыкальных MP3-сборников на предмет шумов и способность автоматического снижения оборотов.

Безусловно, мы не могли отказать себе в удовольствии записать несколько дисков DVD+R DL (или, как их еще называют, R9), воспользовавшись болванками Verbatim для скорости 2,4x. Но поскольку диски, рассчитанные на более высокие скорости, в московской рознице замечены не были (да и в общемировой их тоже негусто), смысла в замерах максимальной скорости каждого привода на данном типе носителей не было — мы просто не могли предложить приводам «компакты», могущие показывать рекордные результаты. Более того, ввиду примерно одинаковых (и равно высоких) показателей скорости записи однослойных качественных DVD и CD у приводов с одинаковой скоростной формулой тесты максимальной скорости записи также потеряли актуальность. Мы решили вовсе отменить эту категорию испытаний, заменив ее тестом качества записи неэлитных носителей. Для чего запаслись несколькими десятками технологических болванок DVD+R и DVD-R и записали на каждом испытуемом по пять разных дисков на автоматически определенной приводом скорости (2-4x), протестировав затем качество чтения программой Nero CD-DVD Speed с помощью «референсного» читающего привода. В его роли выступил комбо-драйв Gigabyte DVD-CD-RW Combo 16x/52x32x52, прославившийся в узких кругах своей капризностью в отношении записанных «на стороне» дисков. Рейтинг качества записи выводился с учетом усредненной скорости чтения дисков и «внешности» построенных в тестах графиков чтения. Разумеется, подобные результаты не претендуют на абсолютную истину, но и небесполезны.



Lite-On SOHW-1633S

Lite-On производит оптические приводы на заказ для таких известных компаний, как Sony, Gigabyte, лишь эпизодически выводя на рынок продукты под собственной маркой. Причем в последнее время это происходит все чаще, и на сегодня линейка Lite-On состоит из едва ли не самого большого списка.

Итак, перед нами 16-скоростной, с точки зрения однослойного письма, привод. И к процессу записи у нас нет никаких претензий, за исключением повышенной требовательности привода к скорости, разрешенной для болванок DVD+R: так, для записи на 16x требуется болванка, сертифицированная именно для этой скорости, тогда как большинство конкурентов согласны разогнаться до предела на любых качественных дисках.

Фирменная технология Smart-X позволяет регулировать скорость при чтении DVD-дисков с видео или аудио, не

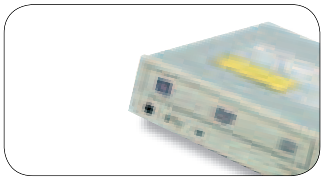
требующих высоких оборотов, причем для копирования тех же записей как файлов привод разгоняется до максимальной скорости. Однако послушать музыкальный MP3-сборник удалось лишь сквозь постоянный сильный шум. Обидно! Дело взялся поправить DriveSpeed, отрапортовавший о следующем наборе скоростей: 4, 8, 12, 24, 32, 40 и 48x.

Уверенное чтение дефектных дисков — бесспорный конек устройства, наш тестовый комплект считался почти в полном составе, причем на высокой скорости, хотя график чтения нарисовался рваный. То есть привод не занизил скорость, «почуяв» не совсем удачный диск, а читал его разгоняясь после каждого трудного участка.

ЦЕНА **$78**
ТИП **DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW**
СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) **16x/2,4x/4x/8x/4x/40x/24x**
СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) **16x/48x**
ОБЬЕМ БУФЕРА **2 Мбайт**

рейтинг 4,1

Lite-On SOHW-1213S



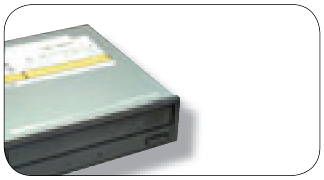
Для сравнения мы взяли предыдущую модель этого же производителя, к слову, успевшего выпустить уже три «двухслойные» модели (существует еще и сверхновинка — 1653S, с увеличенной скоростью работы с перезаписываемыми носителями). У 1213-й скорость записи DVD+R и чтение штампованных DVD отстают от предыдущей модели, хотя конструктив в целом похож.

Но. По вине прошивки (а может, по иным причинам) ведет себя привод иначе. Музыкальный диск с MP3 открывался медленнее, чтение поначалу обрадовало едва различимым шумом, но затем привод разогнался до максимальных оборотов и стал вести себя попросту немузыкально. Выручает тот же полный набор скоростей в DriveSpeed. Шум на максимальных оборотах при чтении штампованных CD немного ниже, но высокочастотная составляющая также давит на уши. Чтение дефектных «компактов» снова порадовало.

ЦЕНА **$72**
ТИП **DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW**
СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) **12x/2,4x/4x/8x/4x/40x/24x**
СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) **12x/48x**
ОБЬЕМ БУФЕРА **2 Мбайт**

рейтинг 4,1

NEC ND-3520AG



Оцените: ради появления этого аппарата в обзоре пришлось задержать сдачу материала! Но обойтись без него было бы нелогично — все же перед нами один из первых приводов, допускающих запись как DVD+R, так и DVD-R в двухслойном формате. Не менее примечательны и повышенные скорости записи перезаписываемых носителей. К сожалению, все это представляет собой пока лишь задел на будущее, так как найти в свободной продаже соответствующие носители попросту невозможно.

Как показал себя привод в потребительских тестах? Шум слитный, уровень средний, но отчетливо заметна вибрация, даже при чтении приличных дисков. Форма графика чтения дефектных «компактов» более всего похожа на пилу, и, к сожалению, мы не можем назвать привод вездеходным, напротив, результат получился одним из самых скромных в тесте. У этого привода, единственного в нашем обзоре, возникли ошибки в процессе точного извлечения аудиодорожек.

Диск с MP3 ND-3520AG читал на постоянной скорости с невысоким, но константным чувствительным басовитым гудением и вибрацией. Зато набор доступных для ручной установки скоростей в DriveSpeed включает аж 9 вариантов в диапазоне от 4 до 48x.

Резюме: безусловно перспективный привод, и, если бы не досадные огрехи, проявившиеся в отдельных побочных тестовых позициях, мы с удовольствием наградили бы его «Нашим выбором». Впрочем, почти все исправимо обновлением прошивки, которое, будем надеяться, вскорости последует.

ЦЕНА **$85**
ТИП **DVD+R/+R9/+RW/-R/-R9/-RW/CD-R/RW**
СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЗАПИСЬ) **16x/4x/8x/16x/6x/4x/48x/24x**
СКОРОСТНАЯ ФОРМУЛА (ЧТЕНИЕ DVD/CD) **16x/48x**
ОБЬЕМ БУФЕРА **2 Мбайт**

рейтинг 4,3

Plextor PX-712A



Привод от производителя, некогда известного не только качеством и долговечностью самих агрегатов, но и неподъемной для простых смертных ценою на них. Насчет качества работы и надежности, хочется надеяться, ситуация не сильно изменилась, цена же стала намного душевнее.

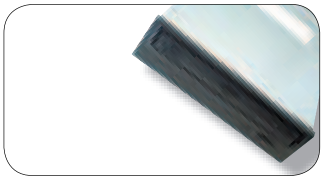
И все было бы здорово — ведь в объективных тестах PX-712A вел себя очень достойно, оставив далеко позади всех конкурентов при чтении двухслойного диска, если бы не шероховатости (точнее — «неидеальности») в «факультативных» испытаниях.

А именно. Дефектные диски были прочитаны не все, хотя результат близок к лучшему. Шум на максимальных оборотах самый ненавязчивый с минимумом вибраций, однако для ручной регулировки доступны только пять скоростей в промежутке от 4x до 40x. Звук

работы механизма лотка благородно приглушенный. Музыкальный диск с MP3 читался на постоянной скорости, но с басовитым гудением и вибрацией, что однозначно изъян. Конечно, для пишущего привода многое искупает высокое качество записи, и разработчики явно подумали над тем, как научить агрегат грамотно выбирать стратегию записи на самые разные носители. В результате в нашем хитроумном тесте записи технологических болванок привод явно оторвался от массовки и уверенно финишировал первым.

рейтинг 4,4

цена **$100**
тип **DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/-RW**
скоростная формула (запись) **12x/2,4x/4x/8x/4x/48x/24x**
скоростная формула (чтение DVD/CD) **16x/48x**
объем буфера **2 Мбайт**



Toshiba SD-R5372

Еще один быстроходный привод с интересной скоростной формулой. Отличительное качество — поддержка формата DVD-RAM, но только в режиме чтения с двукратной скоростью.

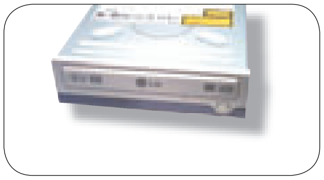
Музыкальный диск прочитан в идеальной тишине, но с едва заметной вибрацией. Это что касается MP3-музыки. Но и обычный аудиодиск был разделан под орех (распилен на дорожки и расфасован по WAV-файлам) с рекордным результатом. Определенно, для любителей музыки этот привод идеален.

К сожалению, в остальном впечатление вышло смазанное: гудение с заметным призвуком на высоких частотах, визжащий лоток, замедленное распознавание дисков. Дефектные «компакты» читались не спеша и не все, хотя в плане всеядности привод не из худших. В перечне нашего любимого DriveSpeed оказалось всего четыре скорости: 8, 24, 32 и 48x.

И какую, спрашивается, оценку ставить? Если оценивать привод только как пишущий и периодически читающий музфайлы в разных форматах, надо давать 4,7 балла и «Наш выбор». А вот в качестве универсального, увы, «всего лишь» 4,1...

рейтинг 4,1

цена **$82**
тип **DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW**
скоростная формула (запись) **16x/5x/4x/12x/4x/48x/24x**
скоростная формула (чтение DVD/CD) **16x/48x**
объем буфера **2 Мбайт**



LG GSA-4160B

НАШ **ВЫБОР**

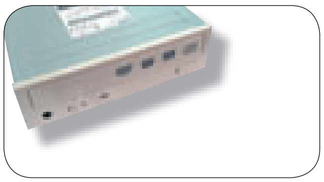
Приводы LG, некогда бывшие самыми финансово доступными и (под стать цене) не претендовавшими на абсолютное лидерство (изредка мы подумывали всего-то о «Лучшей покупке» в качестве награды), с каждой моделью становятся все совершеннее. Цена же при этом сохраняется на минимальном уровне. Приятнейший парадокс!

Фактически модель, доставшаяся нам на тест, заслужила лишь одно (скорее виртуальное) замечание: большая, относительно остальных участников, заминка при смене слоя на видеодиске. Однако при просмотре кинопроизведения момент смены слоя был едва заметен, и это успокоило всполошившихся было тестеров.

В остальном все просто сказочно: почти отсутствуют вибрации; шум очень тихий и неназойливый, даже на высоких оборотах, в большинстве систем он будет перекрыт гулом системы охлаждения; столь же тихий лоток. Максимальная в нашем тесте скорость опознавания установленного диска. Отличное поведение при чтении MP3-записей, никаких посторонних шумов. Дефектные диски также читались устойчиво. Наконец (вернее — наконец-то!), порадовали инженеры LG и наш верный DriveSpeed, наградившие привод следующим набором скоростей: 10, 16, 24, 32 и 40x. Не забудем и редкий факт поддержки записи и чтения носителей DVD-RAM, причем самых быстрых на сегодня — для пятикратной скорости обращения.

рейтинг 4,5

цена **$70**
тип **DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW**
скоростная формула (запись) **16x/2,4x/4x/8x/4x/40x/24x**
скоростная формула (чтение DVD/CD) **16x/40x**
объем буфера **2 Мбайт**



Teac DV-W516GA

Еще один признанный гранд оптического приборостроения, компания Teac в последнее время выступает не столь блистательно. В плане записи, как и у всех прочих участников теста, характеристики DV-W516GA отвечают заявленным, а вот чтение комфортом не радует, ибо процесс сопровождается довольно сильным шумом с призвуком на высоких частотах; также есть заметные вибрации на дисках с выраженным дисбалансом.

Чтение диска с MP3 проходило на высокой (шумной) скорости с периодическим ускорением до максимума; дефектные диски привод пытался читать также на завышенной скорости, тестовые программы отобразили самый ломаный график. Подобное поведение, впрочем, никогда не способствовало качественной работе с трудными носителями — отсюда и результат. Лишь доступные в DriveSpeed скорости радуют «упитанностью»: семь вариантов, от 4 до 48x!

рейтинг 4,0

цена **$90**
тип **DVD+R/+R9/+RW/-R/-RW/CD-R/RW**
скоростная формула (запись) **16x/4x/4x/16x/4x/32x/24x**
скоростная формула (чтение DVD/CD) **16x/40x**
объем буфера **2 Мбайт**

Пишущие DVD-приводы	Lite-On SOHW-1633S	Lite-On SOHW-1213S	NEC ND-3520AG	Plextor PX-712A	Toshiba SD-R5372	LG GSA-4160B	Teac DV-W516GA
Версия firmware	VBS0C	VTS08	1.04	1.04	VTU31	VA30	VC4S2
Средняя скорость чтения DVD-ROM	6,1x	6,0x	3,4x	9,0x	5,9x	6,1x	6,1x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	2,7x-8,2x	3,5x-8,0x	2,0x-4,5x	5,0x-11,8	3,3x-7,7x	3,4x-8,1x	3,0x-8,1x
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	127	125	162	99	123	118	125
Переход на другой слой (Layer Change), мс	78	166	108	43	69	274	82
Средняя скорость чтения CD-ROM	33,1x	31,6x	35,6x	30,9x	35,0x	30,6x	36,5x
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	134	128	128	89	130	112	122
Eject (извлечение DVD), с	1,0	1,0	1,7	1,4	2,9	1,8	0,9
Load + Recognition (загрузка DVD), с	11,8	10,9	17,3	11,8	15,7	9,8	13,7
Чтение дисков с внутренними дефектами записи (кол-во прочитанных из трех тестовых)	3	2	2	2	2	3	2
Чтение поцарапанных дисков (кол-во прочитанных из трех тестовых)	2	3	1	3	2	2	2
Скорость извлечения аудиотреков EAC	2,1x	2,1x	2,0x (ошибки)	8,0x	11,7x	6,7x	2,1x
Шум (по 10-балльной шкале; чем ниже шум, тем выше балл)	5	6	6	8	5	8	6
Качество записи «неэлитных» болванок (по 10-балльной шкале, см. пояснения в тексте)	7	7	6	9	6	7	6

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит московское представительство компании LG (www.lg.ru) и компанию USN Computers (www.usn.ru), бесперебойно снабжавшую нас всем спектром пишущих в различных форматах оптических приводов.



Эффект Вурлитцера

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #3

В ту далекую эпоху, когда кинематограф был молод, молчалив и черно-бел, в капиталистических кинотеатрах жили «Могучие Вурлитцеры». Не очень близкие родственники церковных органов, наделенные способностью по мере сил имитировать звуки оркестра, кое-каких ударных инструментов и даже хоровое многоголосие, эти странные инструменты своей музыкой заполняли зияющий звуковой вакуум великого немого. Они обладали весьма узнаваемым тембром, в котором сочеталось величественное и низменное, храм и балаган. Странная гармония, столь хорошо подходившая по духу самому кино. ¶ Однако был отмечен следующий эффект: через некоторое время после начала сеанса люди переставали вовсе воспринимать музыку, и, как бы органист ни выкладывался, все было впустую. Это явление получило название «эффект Могучего Вурлитцера», когда постоянство тембра превращает музыку в ровный шумовой фон, и не спасают ни разнообразие мелодий, ни смена ритмических рисунков. ¶ Такой музыкой можно оглушить, но нельзя заставить ее услышать. ¶ Вам это ничего не напоминает? ¶ Игровая музыка узнается с первых тактов. Не важно, слышали вы эту мелодию или нет, она з в у ч и т как игровая музыка, бедная родственница музыки настоящей, в младенческом возрасте выброшенная на улицу. Она проклята с рождения, со времени PC-спикеров и визгливого пищания восьмибитных приставок. Разве можно было всерьез назвать то назойливое верещание «музыкой»? И клеймо, поставленное в детстве, остается на всю жизнь. ¶ Она с детства была лишена тембра как такового. FM-синтезатор на борту дешевой аудиокарты, подобно нерадивым ученикам ДМШ, играл как умел, теми звуками, на которые был способен, превращая партитуру любого качества в родная мама не узнает. Конечно, талант пробьется даже сквозь PC-спикер. Нобуо Уематсу (Nobuo Uematsu), ставший одним из самых известных игровых композиторов всех времен*, покорил мир творениями, сопровождающими бесконечный сериал Final Fantasy, хотя «Нинтендо» — штука для музыки малоподходящая. ¶ Когда игроки обзавелись CD-ROM'ами и «звукобластерами» и игровая музыка наконец получила в свое распоряжение полную свободу тембра, выяснилось, что она не знает, что с ней и с ним делать. Помните шутер X**? Его псевдооркестровый саундтрек формата Audio CD занимал процентов 80 диска, а представлял собой все ту же MIDI-музыку, но записанную с композиторского синтезатора. ¶ Обидно с рождения носить на спине позорное клеймо «третий сорт». Игры сами по себе так и не смогли отвоевать в свете почетное звание «искусства», а уж игровая музыка — так и вовсе служанка домработницы, золушкина падчерица. ¶ Для создания хорошей мелодии нужен лишь талант. Для хорошего тембра нужны деньги, много грязных хрустящих денег. Красивый звук не делается на коленке, и домашнее пианино н и к о г д а не зазвучит, как Steinway, даже если за клавиши изволит сесть сам Рахманинов. Свежескачанный VSTi-плагин напоминает минимуг только картинкой в интерфейсе, но не зазвучит никогда, хотя богатство настроек может очень долго создавать иллюзию возможности получения золота из свинца, стоит только найти нужное положение ручек. ¶ Материальные проблемы слишком долго приводили к тому, что игровая музыка звучала, как бюджетные демозаписи той, другой музыки, которой она могла бы стать. ¶ Теперь, когда появились деньги, выяснилось, что тот суррогатный Lo-Fi-звук, он и есть «музыка игровая настоящая». Что эти размазанные тембры, преувеличенный ревер, сэмплерная этническая перкуссия, в общем, все то, от чего так долго хотелось избавиться, что это не шелуха, это суть. Что без них игровая музыка превращается либо в поточное переосмысление голливудского наследия с его оркестрами им. Джона Уильямса, либо в концертную площадку, на которой гостят заезжие поп-звезды, — то заслуженный Дэвид Боуи почтит присутствием, то «Ария» приедет с караоке-программой, то нагрянет мультиплатиновый десант абрикивезд по кличке «GTA3». ¶ И тогда запускаешь эмулятор и переслушиваешь Final Fantasy. Золушка отвергла принца и осталась дома. ¶ Ужасный конец, если вдуматься. ¶ С надеждой на скорую встречу, Томас Торквемада.

* Повредит ли толика пафоса?

** Название изменено с целью... без всякой цели.